SNK公認 1999年4月1日発行(毎月1回・1日発行)第5巻第4号／通巻47号 平成10年6月1日第三種郵便物認可
[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

月刊ネオジオフリーク
NEO·GEO FREAK

1999 4月号
590 yen
芸文社



特別付録
ATHENA&ネオジオポケットカラー
スペシャルポスター

映像で見るKOFストーリー
KOFビジュアル集 1

イベントリポート
NFバレンタインデー
スペシャルイベント

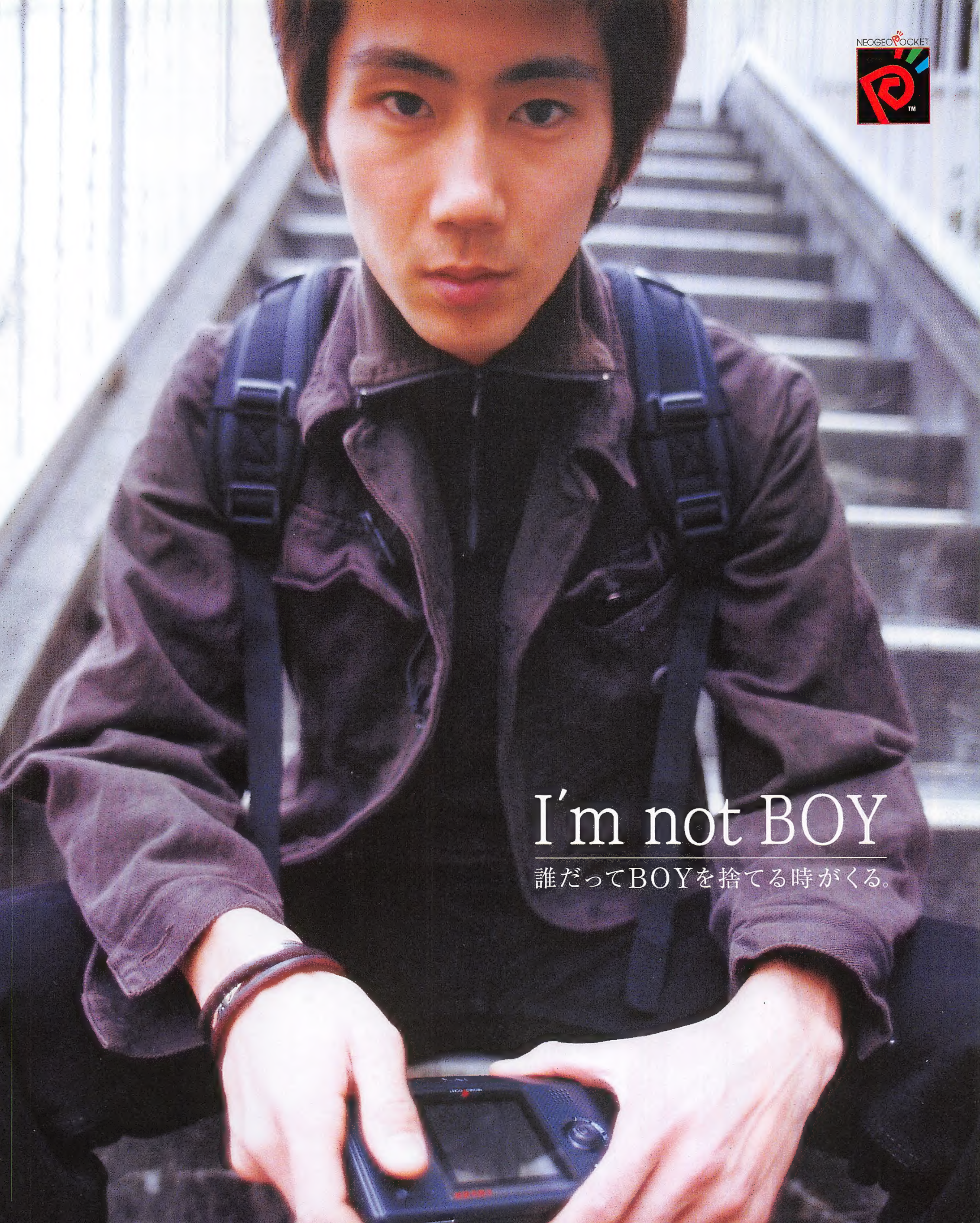
餓狼伝説 WILD AMBITION
対人戦攻略&連続技

連載コミック
KOF炎の不条理劇場
by 藤井みほな

SNK宣伝課 中村はんの
"今日もタルいわ"
by RURU

生駒治美&神谷けいこの
"ねおちゅぴ通信"

声優連載コラム
生駒治美／安井邦彦


NEOGEO POCKET
I'm not BOY
誰だってBOYを捨てる時がくる。


change your Pocket
SNK
POWER
COLOR
OPTION
B
A
NEOGEO POCKET
SNK
NEOGEO POCKET
COLOR™
3.19 DEBUT
ネオジオポケットカラー、NEOGEO POCKET COLOR、はSNKの商標です。●本体色は印刷のため実際の商品とは若干異なります。●仕様、発売日等は予告なしに変更することがあります。●画面はすべて開発中のものでハメコミ合成です。

CONTENTS

NEO·GEO FREAK 4月号

★=プレゼントのあるページを表しています
★=賞品制度を導入している投稿ページを表しています

表紙●ATHENA&ネオジオポケットカラー
イラスト●森気楼(SNK) ©SNK 1999
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)

ネオジオフリーク バレンタインデー スペシャルイベント リポート

ネオジオフリーク編集部と読者さんのスペシャルなバレンタインデー!!









去る2月14日、東京・神楽坂ツインスターにておこなわれた、NFバレンタインデースペシャルイベントを完全リポート！
きてくれた人もこられなかった人も、これを読んで当日の興奮に触れてみてね!!

開場前から長蛇の列！嬉しいハプニング！

2月14日。ついにこの日がやってきた。そう、NFバレンタインデースペシャルイベントの当日だ。

本誌の仕事に追われながらの準備だったため、われわれNF編集部は不安だった。本当にお客さんはきてくれるのだろうか。みんな楽しんでくれるのだろうか…。

しかし、そんな不安を吹き飛ばすかのように、開場前からツインスターの隣には長蛇の列が!! しかも当日参加のお客さんが予想をはるかに上まわり、「ヤバいよ、プレゼント足らないよ」と慌てて何人かがプレゼント作りに編集部に引き返すことに…（笑）。

結局、この日に集まってくれたお客さんは、なんと600人以上。本当にみんなありがとう!!

ノリは最高！ダンスタイム！

開演時間になり、本誌編集長・勝俣、SNK宣伝課・中村氏の挨拶でイベントの幕は開いた。

司会を担当する本誌編集部上原、佐脇の進行により、いよいよフリーのダンスタイムに突入。来場してくれた人はみんなノリがよくて、とても楽しそうに踊っていた。

参加人数が多く、事故の心配もあったのだが、スタッフよりもお客さんの方が慣れていたらしく、それはまったくの杞憂に終わった。よかったよかった。

コスプレコンテストにはなんと200人が参加！

ダンスタイムのあと、ゲストのトークショーに進むはずだったのだが、スタッフが不慣れでばたばたしてしまったため、急遽先にコスプレコンテストをすることに。

コンテストにエントリーした人がステージにあがって、それぞれポーズをキメたり簡単なパフォーマンスをしたりで、自分のコスプレをアピールした。

エントリーしたコスプレイヤーは、なんと200人!! さまざまなキャラクターのコスプレがあり、実に華やかだったぞ。



ノリのいい2人のトークは、会場を大いに沸かせていたぞ！



開場前にはなんと長蛇の列が!! これにはスタッフもびっくり（笑）



コンテストにエントリーした人たちのパフォーマンス。みんなキマってる！



もともと仲よしさんなので話が弾む。お客さんも巻きこんで盛り上がったぞ



編集長・勝俣（中央）による挨拶。佐脇（左）と上原（右）が司会を務めた



安井（左）、生駒（中央）、中村氏（右）によるトークショー。息もぴったり！



ネオポケカラー初お目見え！ なかなか好評だったようだ



こんなにたくさんの人が来場してくれたのだ！ 大感謝!!



めいめいに踊るダンスタイム。みんなのノリは最高だったぞ!!

最高に盛り上がった声優トークショー！

コスプレコンテストのエントリー後、ゲストによるトークショーがおこなわれた。

そのゲストとは、本誌連載で大活躍中の安井邦彦、生駒治美と、SNK宣伝課中村氏の3人。

トークショーは、あらかじめ読者から寄せられた質問を司会が読み上げ、それに答えていくという形でおこなわれた。

連載原稿を書いた時のエピソードや、バレンタインデーの思い出話など、終始テンポよく会話がかわされた。もともと仲のいい安井と生駒は息もぴったり合っていて、とても楽しそうに色々語ってくれたぞ。

飾らない2人のトークにお客さんも大喜び。中村氏のツッコミもさえ、最高の盛り上がりをみせたまま、トークショーは終了した。

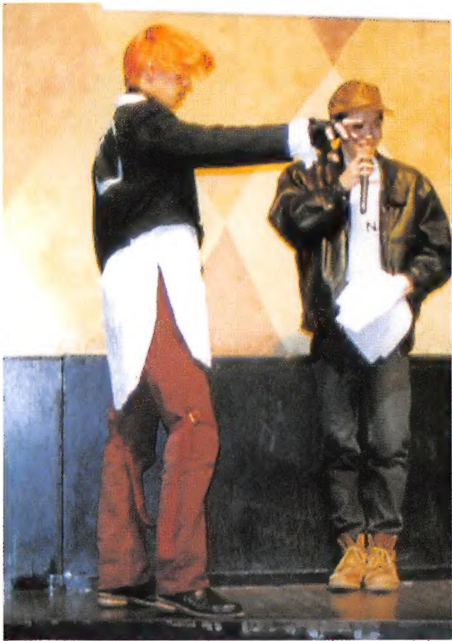
ネオポケカラー初展示 会場内でも盛況！

フロアの奥では、3月19日発売のネオジオポケットカラーを一足早く展示していた。

ネオポケカラーが世に出たのは、これが最初。実際にフリープレイが楽しめるということで、ひっきりなしに試遊され、人が絶えることはなかった。

実際にプレイした人も「いい感じ」と好感触。くり返し何度もプレイする人もいたぞ。今後にも期待できそうだ。

そのころ階上では物販&写真撮影が…



3位入賞の八神庵さん。髪形といいポーズといい、文句なしにカッコよかったぞ！



ビンゴ大会の様子。次に読み上げられる数字を真剣に待つ…



チームエントリーしていたスペシャルチーム。それぞれがキマっていてイカス!!



フリースペース。コスプレイヤーの交流の場として、写真撮影などで盛り上がっていたぞ！



上位入賞者には豪華な賞品が用意されていた。同時にビンゴした女性に賞品を譲ったハイデルン。男だ！

さまざまなイベントがおこなわれている間、階上ではネオジオグッズや攻略本などのムックおよび、3月13、14日開催の『DJSライブ』東京公演のチケットを販売。

フリースペースは、コスプレイヤーたちの写真撮影の場として開放されていた。いろんなキャラのコスプレイヤーがめいめいにポーズをとり、自慢のコスプレを披露していたぞ。同じキャラや、同じ作品のコスプレイヤー同士で集合写真を撮ったりもしていた。ここで新しい友達を見つけた人も多かったのでは？

豪華賞品が目白押し！白熱のビンゴゲーム

トークショーのあと、ステージではビンゴゲームがおこなわれた。司会が番号を読み上げるたびに、みんな入場時に配られたビンゴカードを真剣に見ていた。

賞品はSNK、コスパの協力を得て、かなり豪華なものが用意されていた。上位の賞品はネオジオポケットなどを含む、合計なんと○万円もするものが入っていたのだ！ GETできた人はラッキーだったね！

コンテスト結果発表！気になる1位は…

イベントも終盤にさしかかり、ついにコスプレコンテストの結果発表がおこなわれた。一般来場者の投票により、1位から3位までの人が選ばれたぞ。

まずは3位から発表。胸元のペイントが印象的だった、クールな八神庵が獲得した。2位は、チームでエントリ



NF賞は編集長オススメの一条あかりちゃん。衣装も細かくてGOOD!!

SNK賞のヘビィ・D！。気合いの入ったコスプレに梅本氏も賞賛





1位を獲得した八神庵子さん。小道具もイカしていて来場者のハートをゲッチュー（笑）！



退場の際、来場者全員に感謝をこめてプレゼント。本当にどうもありがとうございました!!



NFバレンタインデースペシャルイベント

12：00	開場
12：30	開演 開演の挨拶
13：00	ダンスタイム
14：00	コスプレコンテスト
14：30	ゲストによるトークショー
15：00	ビンゴ大会
16：00	ダンスタイム
16：30	コスプレコンテスト結果発表
17：00	終演の挨拶 記念撮影

参加してくださったみなさん、本当にありがとうございました♡

ーしていた'97スペシャルチームの3人。それぞれがキマっていて、とてもカッコよかったぞ。

そして1位は、なんと『DJステーション』の八神庵子が獲得！ 意表をついたコスプレで、そのインパクトの強さが来場者のハートをゲットしたらしい…（笑）？ 賞品を授与したSNK宣伝課中村氏も「すごいなぁ！」と感嘆していた。

さらに、NF賞に一条あかりが、SNK賞にヘビィ・D！が入賞。それぞれ本誌編集長、SNK宣伝課梅本氏から賞品を授与された。

入賞しただけあって、どれも素晴らしいコスプレだったぞ！

そして宴の終わり…みんなありがとう！

コンテスト結果発表で最高に盛り上がる中、ついに終演時間となり、閉会の挨拶に。司会が「時間がきてしまいました」と告げると、会場から終わりを惜しむ声が…。

スタッフがみんな不慣れで、どうなるか不安だったが、参加してくれたお客さんが盛り上げてくれたおかげでイベントは大成功のうちに幕を閉じた。きてくれた人、本当にありがとう！

このイベントを通して、NFスタッフと読者さんの親睦がかなり深まったような気がした。今後もNFをよろしくね!!

NEOGEO POCKET COLOR™

CM 徹底解剖

全ショット完全公開!!

さてさてお立ち合い。2月からテレビで流れているあのシブイCMはもう見たかな？もちろん、ネオポケカラーのCMだよ。「I'm not BOY」という意味深なフレーズを持つあのCMを、ここで全部見せちゃおうというこれまたシブイ企画。初公開の撮影を含めて、もう丸裸にしてしまうのだ。

Ver.A



明け方(？)の街をさまよう青年



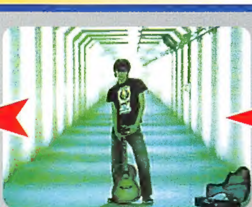
さまざまなペイントが施された壁の前を歩いて…



全身を写して、NC「I'm not BOY」



そしてコピーフレーズが繁雑に舞う



一転して地下道。ここで同じNC



猫を抱く女性&NC。これはバージョンBにもある



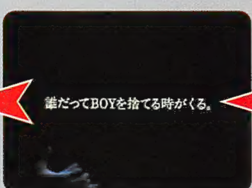
地下鉄のホームの反対側に子供が1人



通過する電車。そしてNC



フェードアウトしながらハトが飛び立って…



画面の文字と同じ意味深いNCが流れる

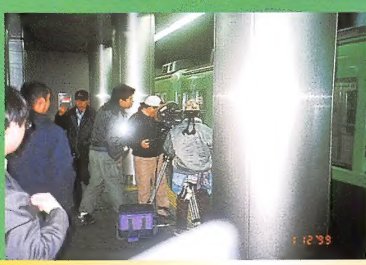
撮影ピックアップ A

まず最初のピックアップは地下鉄の少年のショット。通過する通過する電車をはさんだ撮影なので、さぞかし神経を使ったことだろう。

写真やCMを見てもわかるように、電車には誰も乗っていない。ということは営業時間外の深夜に、電車をわざわざ走らせて撮影したのだろう。



写真右に「てんまばし」の文字が。ということは大阪の…あの付近です(笑)



カメラ側の撮影風景。電車が通過するタイミングとか、けっこうたいへんそうです



待機中(？)の電車。中には乗客が誰もいないので、なんか奇妙な感覚がする

撮影ピックアップ B

公園でのショット。このショットは途中でスローモーションになるというなかなか凝ったショットになっている。屋外でのショットは、日照条件や風などの影響をたくさん受けてしまう。特殊効果なども含めて、撮影現場ではかなり細かい指示が飛び交っていたようだ。

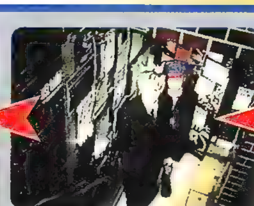




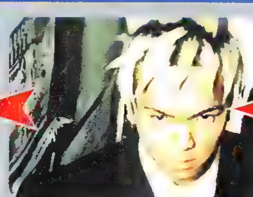




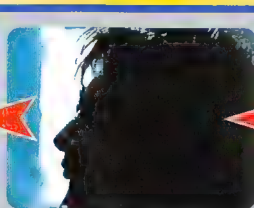




クラブハウスのような入り口。見つめる男女



男性のアップ＆NC。顔にはまだ幼さが残る



声にならない絶叫。何かを求める祈り…？



公園の少女２人。NCも。途中でスローに



一瞬だけ流れるショット。すぐに別のシーンへ



画面いっぱいのフレーズとともにNC



ここで初めてゲーム画面。京VS庵



一転して部屋のショット。靴を履いて出かける準備



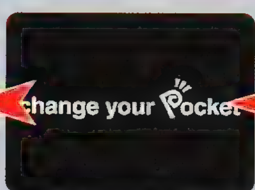
鍵束とともにネオポケカラーを持ち…



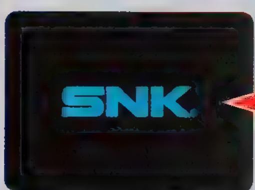
文字通りポケットの中へ。効果音がシブイのだ



カメラをまたぐように退出。ここでようやく発売日が



キャッチフレーズ（？）が一瞬写し出され…



そして最後にSNKのロゴが登場する

CMコンセプト

「ちょっと背伸びした子供たち」「大人ではないが子供でもない」「他人とは違うこだわりを持った人」などが、このネオジオポケットカラーのリアルターゲットです。

そのターゲットに向けて、CMでは「I'm not BOY」のコピーで、「もう子供じゃない」「もっと本格的なことが好きなんだ」、そんな人にピッタリくるノがネオジオポケットカラーだということを表現しました。

また、「I'm not BOY」には、もう一つの意味があります。もちろん、あの携帯ゲーム機を…。





CM こぼれ話 アレコレ…

さてここでは、このCMに関する細かな話をしていこう

●CMバージョンは全部でいくつ？

CMは30秒が2種類、15秒が2種類の全部で4種類。15秒のものは、30秒のカットを短くしただけのもの。この特集では30秒バージョンの2種類を紹介しているぞ。それぞれのバージョンの違いは見てのとおり。君の目でじっくりとその違いを確認してほしい。

●撮影期間、場所は？

撮影期間は、1月中旬の数日間。

撮影場所は、SNK本社がある大阪市内の各地でおこなわれた。少しピックアップしてみると、「大阪阿倍野裏路地」「京阪電車」「十三大橋」「コンピュータ専門学校」「大阪アメリカ村三角公園」などなど。

大阪近辺在住の人は、CMの撮影場所を探してみるのも面白いかも。

●CM苦労話

CM制作者からいただいた苦労話を1つ。

「どのバージョンにもあるハトが飛ぶシーンは、30羽近くも撮影し直して、結局OKテイクとなったのは、そのうちの1羽だけでした」…。ご苦労様でした…。

●CM放映期間は？

いちばん肝心なのが、「いつどこでこのCMを見られるか」ということ。左側に局名、番組名、オンエアの時間及び期間を表にしておいた。全国区で放映されるのはテレビ朝日系のみだが、関東、関西のローカル系列なら、バッチリ確認できるのだ。また、テレビ東京は3月からのみのオンエアとなっているぞ。

局名	番組名	オンエア時間	オンエア期間
テレビ朝日系（全国）	人気者でいこう！（毎週火曜日）	21:00～21:54	2月～3月
フジテレビ（関東ローカル）	笑っていいとも！（毎週火曜日）	12:00～12:54	2月～3月
関西テレビ（関西ローカル）	笑っていいとも！　増刊号（毎週日曜日）	10:00～11:35	2月～3月
関西テレビ（関西ローカル）	紳助の人間マンダラ（毎週日曜日）	12:00～12:55	2月～3月
テレビ東京（6局ネット）	ＴＶチャンピオン（毎週木曜日）	19:30～20:54	3月

Ver.B


携帯電話（or PHS）をじっと耳に当てている少年。


アップしていき、電話を下ろす。NC入る


少年の顔のアップ。NCはここまで

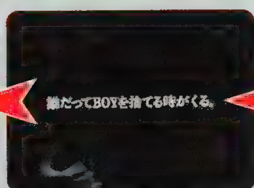


バージョンAと同じように「I'm not BOY」の文字が


路地裏。自転車に乗る青年。画面奥にも誰かいる


顔のアップ。NCはここまでつながっている


バージョンAと同じハトのショット



このフレーズ＆NCもバージョンAと同じ



コピー＆NC。バージョンBは少年だ



ここでゲーム画面。京のおなじみの必殺技だ

撮影ピックアップ C

ここのピックアップは、両バージョンにある猫を抱いた女性のショット。写真を見てもらえばわかるが、実はとある橋のたもとでの撮影なのだ。

季節はおりしも真冬の1月。大阪といえどもその寒さには厳しいものがある。そんな中での薄着での長時間ロケともなると、さぞかしつらかったに違いない。






[illegible]

[illegible]

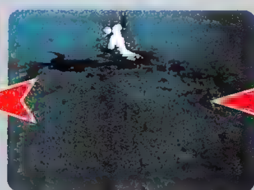
撮影ピックアップD

最後のピックアップは、コンピュータ専門学校内でのモニタに囲まれたショット。

室内での撮影は照明のセッティングがとても難しい。しかもまわりはパソコンのモニタだらけ。下手なセッティングでは、光がモニタに乱反射して見せたい部分が見えなくなることも。1方向からの強力な明かりを使うことによって、はっきりと顔を写しているが、現場の緊張感は、写真からでもハッキリと感じることができる。


[illegible]


[illegible]

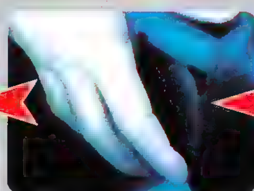

ダイヤモンドを回る姿。野球部員か？


正面を見すえてNC。決意を秘めた感じの表情


パソコンに囲まれた中で本を手にしている。NC入る


ここで猫を抱いた女性。「I' m」のみのNC


自動販売機の光を背にする男性。NCが入って…


ポケットから出されるネオポケカラー


路地に座りこんでゲームを始める少年



発売日の表示。通行人がいなくなっている



キャッチフレーズ。バージョンAと同じだ



ここも同様に、SNKのロゴでしめくくられる

CM感想&まとめ

イメージを連続して重ねて記憶に残す、ゲーム機のCMではこれまでに見られなかった手法。「I'm not BOY」という、取りようによってはかなり挑戦的なフレーズ。そして最近のSNKでは見られなかったオンエア枠の大量投入。このCMからは、SNKの熱意と意気込みを確実に感じ取ることができる。

個人的な感想ではあるが、このCMは確実に成功している。これまでネオジオというハード、そしてSNKというブランドを選んできた人たちだけでなく、リアルターゲットである「もう子供じゃない」人たちへの求心力も兼ね備えているのは確かなのだ。このあとの成功は、CMで引き寄せられた人たちを本当の意味で求心することができるソフト群にかかっているが、それは先月及び今月号の記事を読んでもらえば納得してくれるはず。パートナー企業も本腰を入れて開発に携わってくれているようである…。


[illegible]


[illegible]

ネオジオワールド東京ベイサイド完全ガイド

3月19日お台場にOPEN!!





NEOGEO WORLD
TOKYO BAYSIDE

SNK

アトラクションからビリヤードまで総合エンターテインメントパーク誕生！

春休み間近の3月19日、ついにネオジオワールドがお台場にオープン。世界初のアトラクションが満載のテーマパークをはじめとして、夜通し楽しめるビリヤード、カラオケ、ボウリングなどがあるぞ。

建物は4階立て。1、2階は480台収容できる立体駐車場だ。

3階と中4階にはテーマパークとカフェテリア。テーマパークではさまざまなアトラクションが待ち、カフェテリアでは焼きたてのクレープやファーストフードを頬ばれるのだ。

4階はなんと朝の6時まで営業。カラオケ、ボウリング、ビリヤードなどで遊べる。カラオケは24名収容可能なパーティールームも含めて全19室。44レーンのボウリング場には100台ものゲーム機も置いてあり、ゲーセン感覚で一晩中遊ぶこともできる。ビリヤード場はなんとダイニングバー&カフェと一緒になっていて、昼はカジュアルフード、夜は無国籍料理を堪能できるのだ。また他にセルフスタイルのアメリカンカフェもあり、ここでちょっと一休みなんてのも可能。

ぜひ春休みに、「ネオジオワールド　東京ベイサイド」へ遊びにいこう！

●アミューズメントテーマパーク

	大　人	小　人
入場券	500円	300円
入場+アトラクション利用券	1,700円	1,500円
	2,400円	2,200円
ネオジオパスポート	3,200円	3,000円

※大人=高校生以上　小人=小・中学生　※小学生未満の方は無料です。（有料施設を除く）

●ビリヤード※1人当りの料金

	1時間当り	延長（15分当り）
18:00まで	800円	200円
18:00以降	1,000円	250円

●駐車場

最初の1時間	以降30分につき
500円	250円

※24:00以降は、当施設で4,000円以上ご利用のお客様に限り、当日の閉店まで無料

●カラオケ※1人当りの30分料金

	月～木	金・祝前日	土	日・祝
18:00まで	300円		500円	
18:00以降	500円	600円		500円

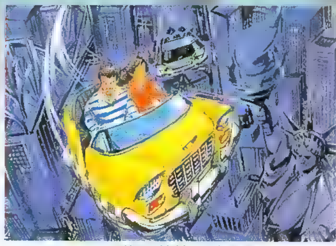
●エンターテインメントボウリング※貸靴料金=400円

		月～木	金・祝前日	土	日・祝
20:00まで	一般	700円		800円	
	学生・ジュニア	600円		700円	
20:00以降	一般	800円	900円		800円
	学生・ジュニア	700円	800円		700円

五感をギリギリ刺激する、10連発アトラクション！ そのほとんどが世界初!!

ネオジオワールドの中心施設となるアミューズメントテーマパークには、10施設の大型アトラクションが設置されていて、そのうちの9つが世界初登場となる新型アトラクションなのだ！ ここではこの10個のアトラクションの詳しい内容を追っていこう。

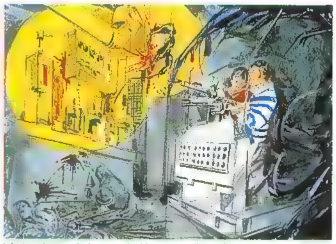
●スリル&ラブコースター
NEW YORK GET AWAY（ニューヨーク・ゲッタウェイ）
「ニューヨークの街を2人乗りのイエローキャブに乗って疾走する」屋内型コースター。指名手配中の犯人となって、追跡してくるパトカーとカーチェイスをくり広げる。
　この街中はネオジオのゲームともリンクしていて、あちこちにネオジオキャラやゲーム背景などが隠れているぞ。


ニューヨークの街を壮快に巡ろう！

●ホラーライブシアター
TERRARIUM（テラリウム）
48名収容可能な大型シアター型アトラクション。仮死状態で捕獲されていた特殊生物のセキュリティシステムがアクシデントにより大破、凶暴化した生物が逃げ出して大パニックになるというもの。特殊効果や立体音響効果を駆使されて迫力満点なのだ。

●ファンキースリルライド
BAKUTEN（バクテン）
絶叫型ライドアトラクション。2人乗りのライド（乗り物）に乗りこんで、高低差10メートルの打ち上げ。宙返り、落下を自分でコントロールする。制限時間内に何回宙返りできるかを、3組で競い合うのだ。

●シューティングホラーライド
AGENT METAL（エージェント・メタル）
ターゲット感知モニタ付きの2人乗り装甲車に乗りこんで、迫り来る未知の生物をマシンガンで倒していく新型シューティングホラーライド。


迫り来る未知の生物から逃げ切れるか

●マジカル3Dシアター
Peep Gem!（ピープジェム！）
立体映像と体感特殊効果を駆使した、SNKプロデュースのシアター型アトラクション。主演に工藤夕貴、映像制作にイマジカビジュアルエフェクトチーム、サウンドは「未知との遭遇」などを手掛けたTAK. OGAWA氏など、豪華制作陣による作品だ。

●ダービーカート
It's a Cool Jockey?（イッツ・ア・クール・ジョッキー？）
1人乗りの馬型ライドに乗って、6頭の馬でコースを3周し優勝を競う競馬型カートアトラクション。ムチを打つとスピードアップするぞ。

●ミステリーアドベンチャー
NO FATE...（ノー・フェイト）
フジテレビの番組「めざましテレビ」とタイアップした館内回遊型アトラクション。誘拐されたフジテレビキャスターの木佐彩子を救うために、身代金引き渡し役として犯人を追跡していく。犯人を探し、無事木佐彩子を救出しよう！


木佐彩子を救うために館内を巡っていくのだ

●トラップ&アドベンチャー
RUINS（ルーインズ）
秘宝を手に入れるため、古代遺跡に仕掛けられたワナをクリアしながら進んでいくウォークスルーアトラクション。


無事トラップをくぐり抜けてお宝ゲットだぜ！

●カクテル占い
MIND PLANET（マインドプラネット）
理想の恋人などを占ってくれるアトラクション。カクテル占いということは、やっぱりカクテルを使って占うの？

●シミュレーターライド
IMAX RIDEFILM（アイマックス・ライドフィルム）
18人乗りのライドで、視野180度の球状スクリーンに映されるスペクタクル映像を楽しむアトラクション。映像に合わせて席が激しく動く！

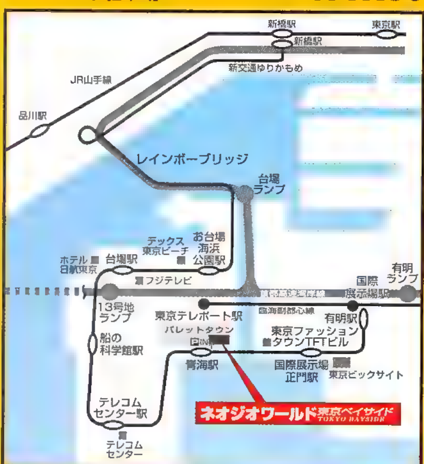

女性やカップルに最適。落ち着いた雰囲気で占いを

営業概要

営業時間（予定）
●3F・中4F　【日～木】10:00～23:00
　　　　　　【金・土】10:00～翌1:00
●4F　　　　10:00～翌6:00
※駐車場は9:00～翌7:00

営業日　年中無休（予定）

問い合わせ先
●大代表……………………03-3599-0800
●ボウリング………………0120-147-311
●レストラン・カラオケ…0120-677-911
●駐車場……………………03-3599-0900



交通
●東京臨海新交通「ゆりかもめ」
青海駅から徒歩0分
お台場海浜公園駅から徒歩7分
●臨海高速鉄道
東京テレポート駅から徒歩約3分

●アトラクション料金

ニューヨーク・ゲッタウェイ	700円	イッツ・ア・クール・ジョッキー？	500円
テラリウム	700円	ノー・フェイト	600円
バクテン	700円	ルーインズ	600円
エージェント・メタル	600円	マインドプラネット	600円
ピープジェム！	800円	アイマックス・ライドフィルム	700円

Atraction Prize

KOFビジュアル集1

映像で見る KOFストーリー

今号から2回にわたり「KOFビジュアル集〜映像で見るKOFストーリー〜」として、そこに隠された大会開催の経緯や、その裏に隠された事実などを探っていく。今回はその第1弾として、『KOF '94』と『KOF '95』の2作品を紹介しよう!!

KOF '94

すべては'94年大会からはじまった…

全国に点在する格闘家たちに一枚の招待状が送られた。

「KING OF FIGHTERS」を開催する。なお、今大会は特別ルールとして3人1組のチーム対戦形式にておこなう。

以上・・・・・・【R】」

この招待状が送られた格闘家たちは、それぞれのパートナーを探し、最強の格闘家を決定するトーナメントに出場した。それがこの「KING OF FIGHTERS」なのである。

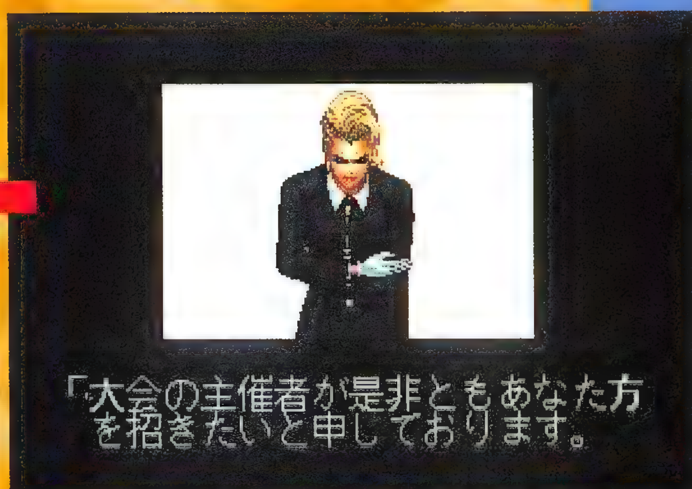
優勝者だけが知る大会の真実

優勝者たちは、秘書マチュアとともに、ルガールが待つ巨大空母へ向かった。そこには、無数の銅像が並ぶ指令室で優勝者たちを待つルガールがいた。そして彼は今大会を開催した理由を静かに語りはじめる…。

禁断のコレクションを増やすために開催された'94年大会。これを知った優勝者たちは、ルガールを倒すため、そして命を守るため、最後の闘いを挑むのだった…。



優勝者たちはマチュアとともに専用ヘリで空母に向かう



優勝者のもとに訪れる、ルガールからの使者マチュア。この時点では、これから起こることに誰も気がつかなかった

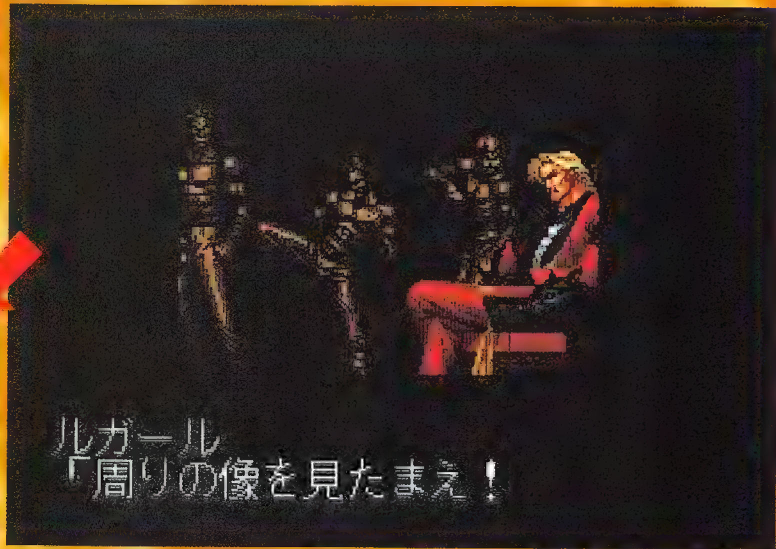
▶KOFビジュアル集1 映像で見るKOFストーリー



ついに姿を現したルガール。優勝者たちは、ここで初めて悪意に満ちた開催理由を知る

これまでに集めた銅像を自慢気に披露するルガール。そして優勝者に「コレクションに加わって欲しい」と、理不尽な要求をする





周囲に存在する無数の銅像。これらは、すべてルガールに敗れた格闘家の肉体を元に作られた物だった

要求を断られたルガールは、優勝者たちを力ずくで銅像にするため、闘いを強要する

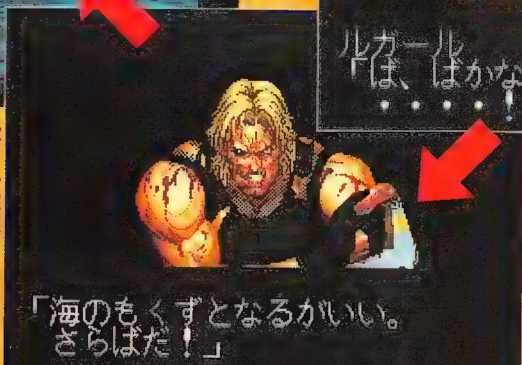


闇の皇帝の野望、ついえる

最終決戦の末、ルガールの野望は優勝者たちによって阻止されてしまう。敗れたルガールは、優勝者たちを空母とともに葬ることを決意。そして右手に握られた起爆用スイッチを押すのだった。
　こうして、ルガールの野望によって開催された'94年大会は幕は閉じた…。



血にまみれ、思いもよらぬ屈辱を味わうルガール。このあと、優勝者を抹殺するために、空母との自爆を決意する



ルガールの右手に握られた起爆コントローラー。そして、空母は大爆発する…



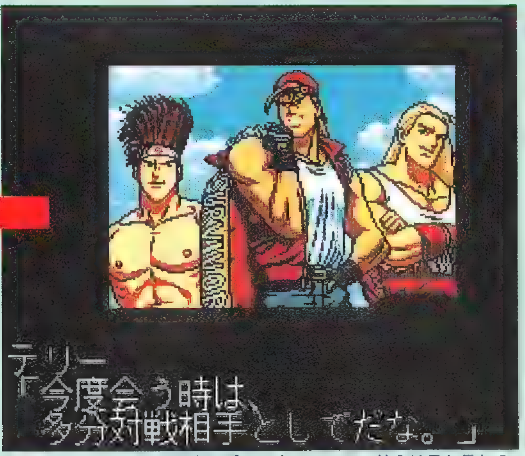
爆発炎上する空母を救命ボートから見つめる優勝者たち。同時にルガールの野望も、これでついえたのである

『KOF'94』主要キャラクター・エンディングギャラリー

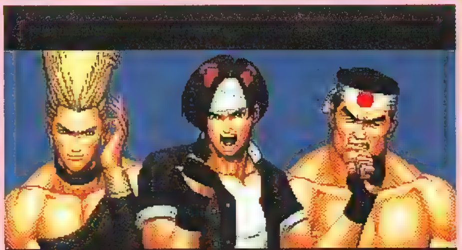


餓狼伝説チーム
エンディング

ルガールの空母から無事に脱出したテリーたち3人。大会での疲れを癒す間もなく、それぞれの目指す修行の場所へ向かっていった。そんな3人を遠くから見つめる2つの影。長年に渡り、ボガード兄弟を狙ってきたギース&クラウザーである。獲物を横取りされずにすんだ2人は、高笑いを残して去っていくのだった。



次はライバルとしての再会を誓う3人。そして、彼らはそれぞれの修行のため、新たなる地へ旅立っていく



主人公チーム
エンディング

京はルガールを倒したことで、父・柴舟の仇討ちを果たすことになる…。

全日本異種格闘技戦でともに争った過去を持つ3人は、時にはライバル、そして仲間としてつき合ってきたのだ。

格闘スタイルこそ違えど、求めるものは一緒の3人。京は2人に、お互いの技を磨き上げ、いつか再戦することを約束。次の修行へ向かうのだった…。



道端で別れを惜しむかのように会する3人



龍虎の拳チーム
エンディング

爆発炎上する空母を眺めながら、極限流にさらなる習練が必要と語るタクマ。そして、師匠の言葉に危機感を覚えるリョウとロバート。その予感は、タクマの特訓という言葉で現実のものとなる…。

さすがの極限流の龍虎と呼ばれる2人も、これにはたまらず海へダイブ！ このあと、2人はどうやって陸地にたどりついたのだろうか…?



自分の知らない強豪が、世界にまだ埋もれている事実を知るタクマ



テリーたちを遠くから見つめるギース。ボガード兄弟を狙う者にとって、彼らの優勝はうれしい結果だったのだろう



ギースの横で、同じく彼らを見つめていたクラウザー。そして2人は、高笑いを残し去っていくのだった



修行に向かう京へ再戦を誓い合う紅丸と大門。お互い、目指すところは一緒である…



2人に励まされ、トレードマークである純白のバンダナを握る京。そして、新たな修行へ向かうのだった



意を決したタクマは、2人に対して開口一番「帰って特訓だ！」。この一言に極限流の龍虎が選んだ行動は!?



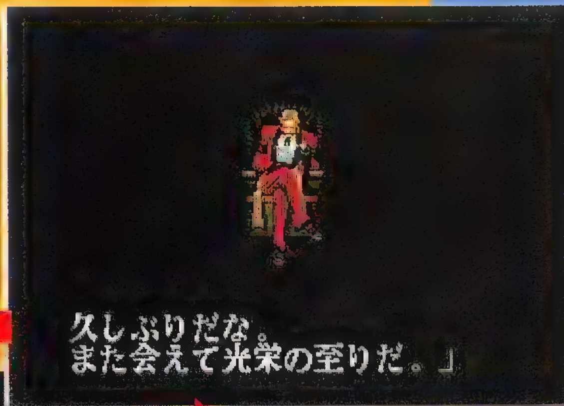
海に向かってダイブ！ さすがの2人も、タクマの強引さにはかなわないようである…

THE KING OF Fighters '95

KOF '95

悪夢のシナリオが再び動きだす!

決勝後、ルガールと柴舟が待つ場所に導かれた'95年大会の優勝者たちは、復活したルガールと柴舟と対面する…。死んだと思われていたルガールの姿に直面し、驚きを隠せない優勝者たち。ルガールは彼らの怒りを受け流しつつ、復活した元草薙流伝承者・柴舟と闘うよう要求した…。こうして、'95年大会、ルガールと柴舟を相手に、ラストバトルが幕を開けた!



暗闇の中で椅子に腰かけるルガール。彼もまた、爆発炎上する空母から逃げのびていた



95年大会は、ルガールが自らの復讐のために開催したものだった



今すぐに闘おうとする優勝者たちに、「まずは彼と闘ってもらおう」と冷たくいい放つルガール



その一言を待っていたかのように、暗闇の中から現れた1つの影。京の父・草薙柴舟である



すわった目つきで優勝者たちを見つめる柴舟。彼は蘇生後、ルガールによって洗脳されたのだった



これから目の前でくり広げられる柴舟と優勝者たちの闘いを心待ちにするルガール



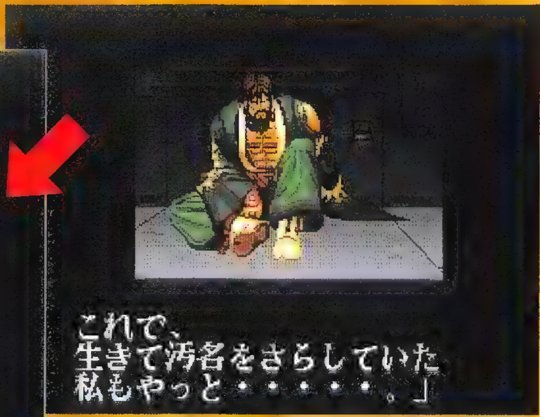
柴舟VS優勝者たちの命をかけた闘いが今、はじまる…

復讐を胸に、ルガール復活

'94年大会で屈辱を味わったルガールは、前優勝者への復讐を誓い、'95年大会を開催する。その横には、死んだはずの草薙柴舟の姿があった。彼は蘇生手術により、死の淵から復活。さらに、ルガールの手によってオロチ一族の暗黒の力を授けられたのだった。

甦ったルガールとの最終決戦

激闘の末、柴舟に勝利した優勝者たち。そのかたわらには、彼らを賞賛するルガールの不敵な姿があった。
「新たなる力を手に入れた私を倒すことができるかな！」
ルガールがそういった次の瞬間、彼の全身が変色。復活後に入手した暗黒の力を開放したのだ…。オロチ一族だけが使える暗黒の力を発動したルガールに、優勝者たちは勝てるのだろうか？



優勝者たちとの闘いに敗れたショックから、柴舟は洗脳手術の呪縛から開放される…



正気を取り戻した柴舟は、短く話したあと、再び意識を失ってしまう…



激戦を制した優勝者たちを賞賛する不敵なルガール。「よくやったと誉めてやる！」



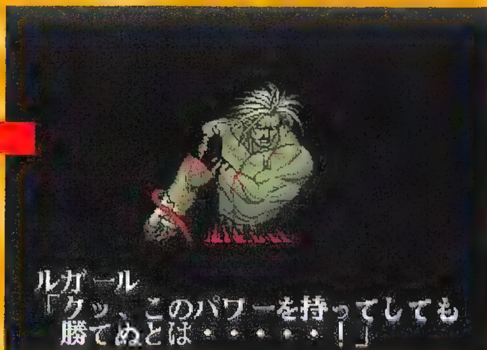
その自信の裏には、オロチ一族から入手した暗黒の力の存在が！



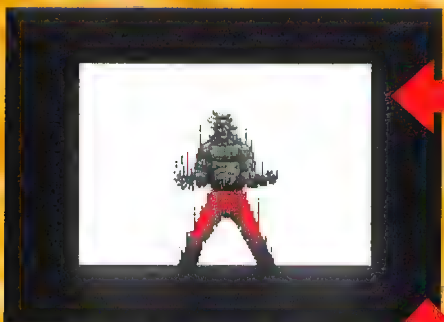
全身からオーラを発し、みるみるうちに変色していくルガール。ついに決戦がはじまる

ルガールの復讐は成就せず！

復讐を果たすため、暗黒の力でパワーアップしたルガールだったが、その甲斐もむなしく、優勝者に負けてしまう。
「このパワーを持ってしても勝てぬとは…」
そう語った瞬間、彼の全身を白い光が覆っていく。ルガールの肉体は、強大な暗黒の力に耐えれなかったのだ。
「この世界が私を必要とする限り、私は必ず蘇る…」
ルガールはそういい残すと、飽和する暗黒のエネルギーに包まれ、この世から消滅していくのだった。



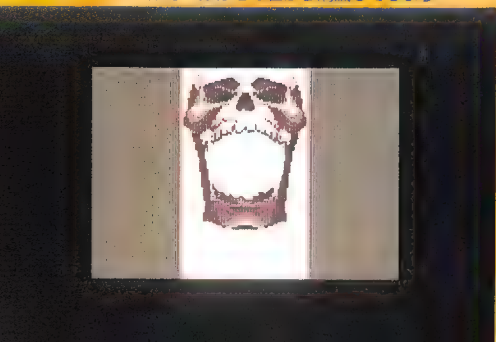
オロチ一族が持つ暗黒の力までも利用したルガールだったが、再び敗北してしまう



敗北が決まったルガールの身に異変が起こる。彼の全身を白く不思議な光が包みこむ



ルガールの肉体はオロチ一族の暗黒の力に耐えることができず、強大なパワーだけが暴走してしまったのだ



最後に骸骨の影をした暗い光を残して、ルガールはこの世から消滅してしまう…

『KOF'95』主要キャラクター・エンディングギャラリー



主人公チーム エンディング

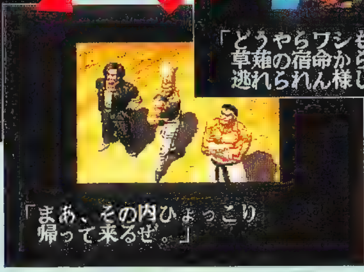
京はルガールを飲みこんだその影について、記憶をたどるかのように考えこむ。その後、京は紅丸に父親の行方について聞かれるが、心配ないと一言だけ答えた。
その頃、逃げのびた柴舟は、遠く離れた高台から彼らを見守っていた。ルガールを包みこんだ影の存在から、柴舟は京の身に降りかかる、つらい運命を予感するのだった…。



ルガールを飲みこんだ不気味な影。その存在に、京だけは思い当たるものが!?



柴舟がいなくなったことを知っても、京に心配する気配は見受けられなかった…



激闘を終えた３人は、生まれ故郷の日本へ帰っていく…



彼らを遠くから見つめる柴舟。ルガールが最後に見せた不気味な光から、一族の宿命が動き出したことを知る

彼が語る「奴ら」とは？　そして一族にとってのつらい闘いとは、一体何を暗示するのだろう…





餓狼伝説チーム エンディング

ルガールの異変に戸惑うジョー。そんな彼にアンディは、強大なエネルギーにルガールの肉体が耐えられなかったのだろうと説明する。そんな中、テリーは今までとは違う勢力の存在を予期するのだった。
時を同じく、'95年大会の優勝結果がギースの元へ届く。そこには葉巻をくわえ、自らの手によるテリー抹殺を誓うギースの姿があった…。

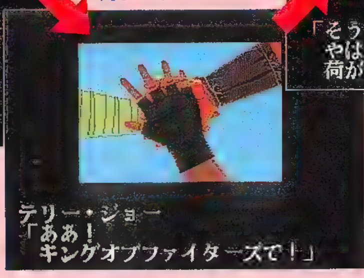


何が起こったのか理解できないジョーに、アンディはエネルギーの暴走による自爆だと説明する



そしてテリーは、今までの敵と違う勢力の暗躍を予想する

３人は、次の「ＫＯＦ」大会での再会を誓い、それぞれの修行の場へ向かっていく





その頃、自分のオフィスにいたギースは、部下からビリーの敗北を知ることになる

餓狼チームの優勝を知ったギースは、自らの手によってテリー・ボガードの抹殺を誓う！





ルガールの消滅からのがれたタクマは、2人の弟子に、いきなりの引退宣言をする。この爆弾発言に戸惑う2人。タクマの話はさらに続いた。「その代わり、ワシは裏館長として道場を仕切り、お前たちをビシバシ鍛えてやる！」

状況が変わらないことに気づく2人へ、「さっさと帰って修行をするぞ」と一喝！ そこには、頭を抱える龍虎がいた。



突然の現役引退宣言をするタクマ。これには、さすがの龍虎たちも驚きの様子



しかし、それに続く裏館長宣言を聞き、二重のショックを受けるリョウとロバート…



この話の展開に不安を抱くロバートは、次からユリをメンバーにしようと提案



話が聞こえたのか、タクマは怒りの決め台詞「帰って修行するぞ！」と一喝！



お決まりの展開に頭を抱えるリョウとロバートだった…



突然の異変に戸惑うビリーと影二。その横には不敵な笑みを浮かべる庵がいた。「さて…、では後片づけでもするか」そうつぶやいた庵は次の瞬間、チームメイトに牙をむく。後片づけをすませた庵は、最後にこうつぶやいた。「待っていろ、京。次は確実に殺してやる…」

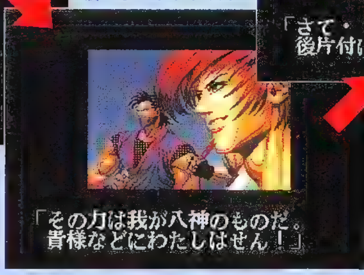
あとに残ったのは庵の高笑いだけであった…。



消滅するルガールを、笑みを浮かべながら見つめる庵。これで大会に参加した目的の一つは達成されたのだ



ルガールの異変を見て、「な、何だ!?一体」と、戸惑いを隠せないビリーと影二



不敵に笑う庵。オロチ一族の血を受け継ぐ彼にとって、その力は、決して他人に渡せないものなのだ



このあと、ビリーと影二は身をもって、オロチ一族が持つ本当の力を体験することに…



ボガード兄弟の抹殺に失敗し、さらに庵に惨敗するビリー。その悔しさはかなり大きい



すべてを倒した庵の中にある次の目標、それは草薙京の抹殺であった…



対人戦攻略&連続技紹介＋香緋&ギース技解析！



餓狼伝説 WILD AMBITION

システム解析／DSP－たろりん

SNK	
業務用HN64	発売中／128,000円
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
SS	—
PS	—
	格闘アクション

今回はいよいよ対人戦攻略。日々、ちまたで熱い対戦をくり広げているキミにはお待ちかねだね。もちろん連続技紹介もあるし、コンビネーション表だって強化されているのだ。さらに、いよいよその全貌を現した香緋&ギースの攻略もスタートしちゃうぞ！　なんかもーいたれりつくせりだね♥

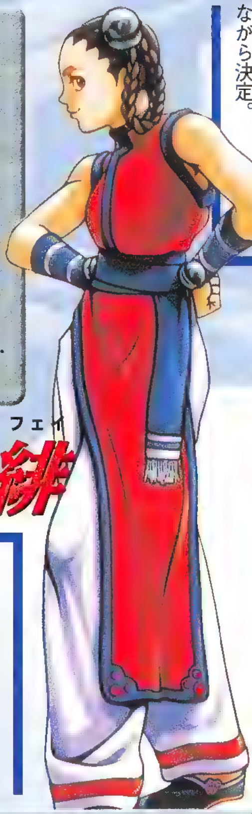
香緋&ギース…そのすべて♥

香緋&ギース使用法

●袴・ギース使用法
カーソルをビリーの位置に合わせて、レバーを右に1回入力して決定。

●香緋&ギース出現条件
①CPU戦において、全キャラクターでのクリアがされている（コンティニュー可。袴・ギースも含む）。
②コイン投入後、タイトル画面でABDを押しながらスタート。
※成功すれば、プレイヤーセレクト画面で全12キャラが表示されるようになる。

●スーツ・ギース使用法
前記の条件をすべて満たしたあと、カーソルをギースの位置に合わせて、スタートボタンを押しながら決定。



国籍：中国
格闘スタイル：中国拳法全般
誕生日：５月25日
身長：160cm
体重：45kg
血液型：B型
趣味：昼寝
好きな食べ物：海老餃子
嫌いな物：礼儀作法
大切な物：友達
得意スポーツ：短距離走
スリーサイズ：B77・W54・H79

李香緋（リー シャン フェイ）

今回の香緋はゲストキャラという扱いなので、ストーリーには関わってこない。したがって、キャラストーリーも設定されていないのだ。
ちょっと寂しい気はするけど、また香緋の元気な姿が見られたんだから、よしとしようね♥



国籍：アメリカ
格闘スタイル：古武術
誕生日：１月21日
身長：183cm
体重：不明
血液型：B型
趣味：不特定
好きな食べ物：ステーキ（レア）
嫌いな物：邪魔者
大切な物：己自身
得意スポーツ：なし
（強いて挙げればビリヤード）

ギース・ハワード

STORY

あらゆる人々に希望の光を与えた男、ジェフが死んだ。いや、正確には殺されたのだ…。かつて同門であり、ライバルでもあった男の手によって。
ギース・ハワードにとってジェフという存在は、目障りでしかなかった。正義という幻想におぼれ、近い将来、必ず目の前に立ちはだかるであろう災い…。
だから消した。
その時のギースは一切、表情を崩す事はなかったという。
自分自身しか信じようとせず、暗黒界をただひたすらと走り続け、野望達成の為、邪魔する格闘家は誰あろうと抹殺してきた。彼をそうまでさせる理由は、当の本人しか知る由もなかった。
そして、サウスタウンは、暗黒の時代を迎えることになる…。
今年も開催される「キング オブ ザ ファイターズ」、数多くの名も無き格闘家は、サウスタウンという闇に吸い込まれるように消えていった…。

システム活用編！

●ヒートブロウ活用法

ヒットすれば大ダメージを与えるチャンスとなるヒートブロウ。その効果的な使い方を紹介していこう。

①通常技や必殺技をキャンセルして出す

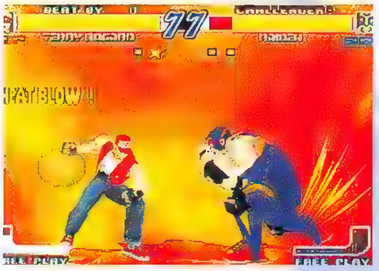
普通に連係の中に組みこんでもいいが、それでは軸ずらしやジャンプでかわされたり、打撃でつぶされる可能性がある。そこで、反撃可能な技をガードされた時に、遅めキャンセルで出すパターンがオススメだ。相手が反撃のつもりで出した技を、ヒートブロウの無敵時間で抜けるのが狙い。

この連係を警戒させれば、相手側もおいそれと反撃できなくなるので、本来なら反撃を受けてしまう技も多少使いやすくなるのだ。ただし、投げられ判定は残っているので、投げで反撃を受ける技をキャンセルして出すのは×。

ちなみに、宙に浮く必殺技をキャンセルしてヒートブロウを出すことはできない。

飛び道具→キャンセルヒートブロウはちょっと特殊。普通、必殺技は相手に当てないとキャンセルがかからないが、飛び道具（烈風拳は除く）は例外的に相手に当たらなくてもキャンセルがかかる。飛び道具を読まれて跳びこまれた時に、緊急回避っぽく使うことができるのだ。

応用として、相手の起き上がりに飛び道具を重ねつつキャンセルヒートブロウを出す、というものがある。うまくいけば飛び道具のガード硬直中（or食らい硬直中）にヒートブロウが当たる。間合いの調整と重ねるタイミングが難しいが、うまく使えば強力な武器となる。テリーと舞がやりやすいぞ。



起き上がりに重ねれば、飛び道具のガード硬直に当てられるのだ

②割りこみに使う

無敵時間のある必殺技を持っていないキャラにとっては、重要な防御手段となるぞ。なるべくスキの大きな技に対して使い、硬直中にヒットさせるのが理想。コンビネーションの3発目や、キャンセル必殺技に合わせるとよい。ただし、多段ヒットする必殺技に合わせてしまうと、無敵時間で1発目を抜けたとしても、2発目以降を食らうので注意。



無敵必殺技を持っていないキャラには唯一の無敵技。活用しよう

相手のヒートブロウをあと出しヒートブロウで返せるのも覚えておこう。相手のゲージは残りわずかなので、そこに連続技を決めれば相手を気絶させられる可能性が高いぞ。

③食らいキャンセル

地上で相手の打撃技（超必殺技とオーバードライブパワー、およびよろけ中は除く）を食らった時に出せるのだが、この場合は必ず相手を浮かせてしまうので、大したダメージを与えることはできない。相手のヒートブロウを食らった時などの大ピンチ以外では使わない方がよいだろう。

さて、ヒートブロウを地上の相手に当てたあとの追撃は、跳びこみからの連続技がベストだが、相手のゲージがMAXの時は、普通の連続技を決めても食らいキャンセルヒートブロウで脱出される可能性がある。超必殺技やダウン技をダイレクトに決めるべし。

●ヒートブロウ対処法

相手にヒートブロウを使われた時の対処としては、ジャンプか軸ずらしがオススメ。ジャンプは反撃に転じやすいというメリットがあり、かわし切れずにヒートブロウを食らっても、空中にいるので大きなダメージは受けにくい。軸ずらしは、技の硬直中にヒートブロウを出された時など、ジャンプする余裕がない時に使おう。スキに攻撃を食らう可能性があるのが難点だが。

打撃でつぶすなら無敵技がいい。無敵時間のない技でつぶすのはタイミングが難しいのでやめた方がいい。間合いが近ければ投げ技でつぶすのも良好。ちなみに、ヒートブロウのモーション中（終わり際のスキ含む）に攻撃を当てても、相手のヒートゲージは減らない。残念。

●空キャンセル

空キャンセルとは、技を当てずにキャンセルすること。このゲームの通常技・特殊技は、攻撃判定が発生する前ならば必殺技やヒートブロウでキャンセルできる（一部例外アリ）。ただし、コンビネーションは空キャンセル不可だ。

これを有効利用できるのは、必殺投げを持っているキャラ。中段技や前に移動する技を空キャンセルして必殺投げを狙うというわけ。



つぐみなら、特殊技のローリングソバットで接近してから…

攻撃判定が出る前にキャンセルして投げ。わりと実戦的ですゾ

●コンビネーションは投げられない？

基本コンビネーションのうち、最後が中段か下段になっているもの（A・B・➘＋C or ⬇＋C、⬇＋A・⬇＋B・C or ⬇＋Cの4種類）の3段目（Cボタンの技）は、投げられ判定がなくなっている。

これを活用できるのは起き攻め。早めにA・Bの部分を出して空振りしておき、最後のCを起き上がりに重ねれば、無敵技か軸ずらしでしか逃げることができない強力な2択攻撃を仕かけることができる。ただし、投げられ判定がなくなるのは、攻撃判定が出る少し前から、判定が消えた直後まで。攻撃判定のあるモーションをキッチリ相手の起き上がりに重ねる必要があるぞ。



相手をダウンさせたら、近くでA・Bを空振りしておき…

Cを重ねる。いきなり2択で、しかも投げられない。活用すべし

●通常技の食らい硬直

通常技をヒット（ガード）させた時の相手の硬直時間は、A→B→Cの順に長くなる。また、Bの中でも、しゃがみA・しゃがみBのコンビネーションは少しだけ短い。そのため、A・Bやしゃがみ Bからはつながるのに、しゃがみA・しゃがみBからだとつながらないという必殺技もある。

※コンビネーション表中の判定部位及びキャンセルの可／不可、またキャンセル表は編集部調べです

※記事中のコマンドは、すべて自キャラが右向き時のものです

リー　シャンフェイ

李香緋

解析／ILP→ケンちゃん

→+B・B・Bと→→+C・Cを有効に使っていこう

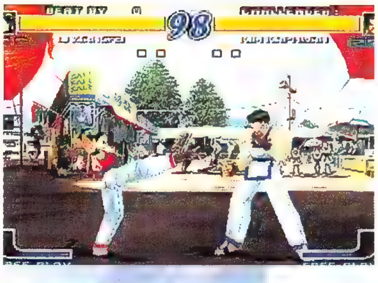


技解析

通常技&特殊技

→+Bはキャンセルはかからないが（空振りキャンセルはかかるけど）、→+B・B・Bというコンビネーションが存在するので有効に使っていこう。また、ヒットさせるとC攻撃くらいの硬直をさせることができる。ちなみに、コンビネーション最後のBはキャンセルがかかるぞ。

→→+Cは技の発生は遅い方だが、中段判定になっている。この特殊技も→→+C・C・Cというようにコンビネーションにつないでいくことができる。最後のCはつながらないが、ヒットすると相手をダウンさせることができる。2段目、3段目のCはともにキャンセル可能だ。



「いつもより多くまわっております」なぁんてね



相手をかためておいて…、ちゅーだーんから連続技

必殺技

那夢波

かなり攻撃力が高く使い勝手のいい必殺技。弱はC攻撃キャンセルで連続技にすることができ、ガードされた場合もほとんどスキがない。

しかし、強は少し前進しながら撃つので発生が遅く、連続技に組みこむことができない。ヒットすると相手をダウンさせることができる。



この技ほとんどスキがねぇ。強えよ、使える！

閃里肘皇・貫空

技の発生が遅く、連続技に組みこんでいけないし、リーチの長い相手にはしゃがみAなどの発生の早い技で反撃を受けてしまう。追加技は相手にヒットしないと出ない。技を出した時は常に入力しておくといいだろう。

ちなみに、前転中は投げられ判定が残っているので注意。

追加入力で2段蹴りが出るよ！ダウン攻撃も安定



前転してから肘を当ててね…

対人戦講座

香緋は、リーチは短いが技の発生が全体的に早いので、ゴリゴリ相手を押していけるキャラクターだ。

→+B・B・B→キャンセル弱那夢波や、立ちA・B・↘+C or ↓+C→キャンセル弱那夢波などを使って相手をかためていくといいだろう。

相手がかたまりはじめたら、→→+C・C→キャンセル弱那夢波を使っていくとヒットさせやすい。

使っていきたい連続技をいくつか紹介。

●→+B・B・B→キャンセル弱那夢波

→+Bは、香緋にしてはそこそこリーチが長く、使い勝手がいいのでガシガシ使っていくといい。

●しゃがみA・しゃがみB→キャンセル天崩山

下段から狙っていける連続技。ガードされると反撃を受けるので、きちんとヒット確認してから天崩山を出すようにしたい。

●→→+C・C→キャンセル弱那夢波

中段始動の連続技。→→+Cがガードされた時、Cにつなごうとすると、無敵必殺技で割りこまれてしまうので注意しよう。



→+B・B・Bからキャンセル必殺技。安定するぜぇ

技コマンド表

●投げ技	
力千後宴（りょくちこうえん）	→+C
胤手玖珠（いんてくす）	背後で→+C
●特殊技	
回転独楽的蹴（かいてんこまてきげり）	→+B
下掛腿（かかいたい）	←+B
箭疾歩（せんしっぽ）	↘↘+A
転身（てんしん）	↙↙
転身箭疾歩（てんしんせんしっぽ）	転身中A
施風脚（せんぷうきゃく）	→→+C
●必殺技	
那夢波（なんば）	↓↘→+AorC
閃里肘皇（せんりちゅうおう）	↓↙←+A
閃里肘皇・貫空（せんりちゅうおう・かんくう）	閃里肘皇ヒット時↓↘→+B
氣多閃里（きたせんり）	↓↙←+B
酔陀（すいた）	↓↙←+C（ボタン押しっぱなしでため可）
天崩山（てんぽうざん）	→↓↘+B
●超必殺技	
大鉄神（だいてつじん）	→← ↙↓↘+BC
超白龍・改（ちょうぱいろん・かい）	威力大攻撃ヒット時↓↘→+AB後←→+AB
●オーバードライブパワー	
真心牙（まじんが）	レバー1回転+C


頼れる無敵必殺技。対空、連続技に大活躍

氣多閃里
前転して相手をつかむ移動投げ。この技も前転中に投げられ判定が残っているので、投げ抜けを仕こんでおくといいだろう。

酔陀
突然酔ったふりをしてふらふらする必殺技。
相手が触れるとつかみ、相手に攻撃をする。発生までかなりの時間がかかるので、あまり使い勝手はよくないだろう。Cボタン押しっぱなしで発生を待機させることができ、Dボタンでキャンセルすることができる。

天崩山
技の発生が早く、無敵時間のある対空技。
弱攻撃からでもキャンセルして連続技にできるので、使い勝手がいい。対空性能もわりといい方なので、リバーサルなどに使っていくのもいいだろう。

超必殺技

大鉄神
発生が遅く、連続技に組みこみづらいのであまり使う機会はないだろう。ヒートブロウからつながるよ、一応…。


分かりにくいけど大鉄神。技の発生が遅いのだよ

超白龍・改
立ちCからしか出せない。なので、➡➡+C・Cや、立ちC・Cから出すことはできない。注意。


追加コマンドでフィニィィィィッシュ!


超白龍の1段目。相手の足を踏んでいるのか?

オーバードライブパワー

真心牙
コマンド投げで、かなり威力が大きい。ヒートゲージがたまっていたら必ず狙っていきたい技だ。


今回も101段フィニッシュ。ドンドン狙おう

コンビネーション表

つながる → / つながらない →

基本コンビネーション
- A/上/○ → B/上/○ → C/上/× (B/上/○ から ⬇+C/下/○、↘+C/中/○)
- ⬇+A/上/○ → ⬇+B/下/○ → ⬇+C/下/○ (⬇+B/下/○ から C/中/×)
- C/上/○ → C/上/○ → C/上/×

※上:上段判定
中:中段判定
下:下段判定
○:キャンセル可
×:キャンセル不可

専用コンビネーション
- ➡+B/上/× → B/上/× → B/下/○
- ➡➡+C/中/× → C/上/○ / ⬇+B/下/○ → C/上/○ / D/上/× / ⬇+D/下/×
- A×4/上/○ → A/上/×

※A×1～4の任意の箇所から、A始動のコンビネーションに移行できます
(なお、このコンビネーションは編集部調べです)

キャンセル表

	A	B	C
立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	×	×	×
垂直小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
➡+B	× ※1		
⬅+B	×		
↘↘+A	×		
↙↙~A	×		
➡➡+C	× ※2		
➡+C	×		
↘+C	○		

※1:➡+B始動のコンビネーションにつながります
※2:➡➡+C始動のコンビネーションにつながります

※○:キャンセル可、×:キャンセル不可

ギース・ハワード

解析／DSP−たろりん



立ちA・B・➘+C・Aや邪影拳のあとのダウン攻撃は雷鳴轟破投げに変化するぞ

技解析

通常技&特殊技



長さを活かして牽制に使え。キャンセルで烈風拳を出すべし

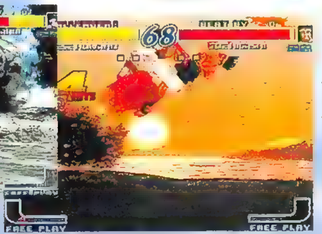
立ちBはリーチが長いので、牽制に使っていける。発生の遅さとスキの大きさが若干気になるところではあるけど。

立ちCも中間距離で牽制っぽく使える。ヒットすればコンビネーションから連続技を決めていけるのもおいしい。➡+Cは立ちCよりもさらにリーチが長く、威力もある。相手が技を空振りした時などに叩きこもう。スキは大きく、跳びこみに弱いので、牽制に使うのはおすすめできない。



相手の技のスキに叩きこむ技は➡+Cがいい。長くて威力もある

跳び連打掌はジャンプCからの追加技。4発目がヒットすると相手をダウンさせることができる。地上の相手に当てる時は1～3発目までを使い、空中の相手にジャンプCが当たった時には4発目まで出すといい。ジャンプCを空振りしても出せるので、高めの位置でジャンプCを出して空中戦に備えつつ、地上の相手に2発目以降を当てていくという使い方がオススメ。



跳び連打掌。素早く出せば空中の相手にも連続ヒットするぞ

雷光回し蹴りは中段技だが、ガードされると反撃を受けてしまうので多用はできない。遠めの間合いから先端を当てるように使うといい。

飛燕失脚はガードされてもこちらが先に動けるようになるイカス技。足元の食らい判定もなくなるので、連係の中にたまにまぜてみよう。

ダウン攻撃は、普通はただの掌打だが、特定の状況（邪影拳や立ちA・B・➘+C・Aでダウンさせたあとなど）では雷鳴轟破投げになる。もちろん、後者の方が威力が大きい。しかも、そのあと余裕を持って起き上がりを攻められる。

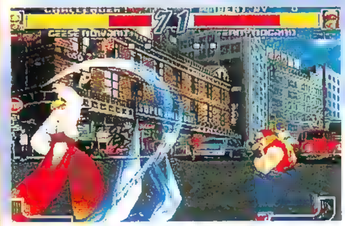


邪影拳のあとのダウン攻撃は、自動的に雷鳴轟破投げになるぞ

必殺技

烈風拳

おなじみの飛び道具。強攻撃から連続技になるぞ。スキが小さいのも特徴で、密着状態から出してガードされた場合は相手の方がほんの一瞬だけ先に動けるが、少しでも離れた間合いから出せばこちらが先に動けるのだ。かためにも使うとかなり強力。



烈風拳。スキが小さいので、キャンセルからバリバリ使おう

技コマンド表

●投げ技	
虎殺投げ	➡+C
輪廻落とし	背後で➡+C
●コマンド投げ	
真空投げ	⬅➡+C
虎殺掌	➡⬅+C
●特殊技	
天倒殺活二段蹴り	➘+BC
飛燕失脚	しゃがみ状態で➡+B
跳び連打掌	ジャンプC後C・C・⬇+C
雷光回し蹴り	⬅+B
●必殺技	
烈風拳	⬇⬋⬅+A
邪影拳	⬇⬋⬅+C
当て身投げ・螺旋	⬅⬋⬇➘➡+B
当て身投げ・弧月	⬅⬋⬇➘➡+C
下段当て身打ち	⬅⬋⬇➘➡+A
疾風拳	ジャンプ中⬇➘➡+AorC
●超必殺技	
レイジングストーム	⬋➡➘⬇⬋⬅➘+BC
虚空烈風斬	⬋ため⬅➡+BC
●オーバードライブパワー	
レイジングデッドエンド	➡⬅⬋⬇➘+C後当て身技（螺旋or弧月）
デッドリーレイプ	➡➘⬇⬋⬅➡+A・A・A・B・B・B・C・C・C・⬇⬋⬅+C

対人戦講座

立ちBや立ちC、しゃがみC（→キャンセル烈風拳）で牽制しつつ、ジャンプC～跳び連打掌での跳びこみを狙うのが基本。跳びこみがヒットしたら連続技を決めるのだが、立ちCにつなぐのはかなり難しいので、しゃがみA・しゃがみB→キャンセル邪影拳（orデッドリーレイプ）を使おう。

邪影拳でダウンを奪ったら、雷鳴轟破投げで追い打ちし、起き上がりを攻めよう。その際、コンビネーションの1～2段目を空振りしておき、起き上がりに重ねて中段と下段の2択を迫るといい。

接近戦ではしゃがみAでこまかく牽制。リーチが長いので、相手のしゃがみAに一方的に勝てることが多いぞ。そこからコンビネーションにつないだり、小ジャンプC（先端を当てること）で攻めると有効だ。一方、立ちAはしゃがんでいる相手にはほとんど当たらないので、起き攻め以外では使わないように。

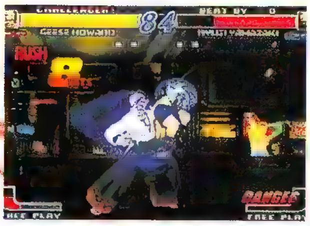
ちなみに、烈風拳をガードさせたあとはこちらが先に動けることが多い。続けてしゃがみAor立ちC（距離によって使い分けよう）を出す連係はかなり強烈だ。



烈風拳のあとはこちらが有利。立ちCで相手の技をつぶしてやろう

邪影拳

発生の早い突進技。B系の技からでも連続技になるぞ。スキはあり、リーチの長いしゃがみAを持っているキャラ（キム、ギースなど）にはガード後に反撃されてしまう。連続技に組みこむ他、発生の早さを活かして中間距離からの奇襲に使ってもいいだろう。ガード後に反撃できるキャラには控えるべきだけど。1段目キャンセルでヒートブロウを出すと連続技になる。


邪影拳は連続技や奇襲に。ヒット後は起き攻めで２度おいしい

当て身投げ・螺旋

上段当て身。ジャンプ攻撃と打撃必殺技（下段技除く）を取ることができる。

今回のギースの当て身技は、すべて出がかりに0.2秒ほどスキがあり、使いづらい。この技も対空に使うのはきびしい。相手がジャンプした直後に出す感じになる。反応が遅れた場合は無理に狙わないこと。ちなみに、ヒートブロウを取ることはできない。

当て身投げ・弧月

中段当て身。下段でない地上通常技を取ることができる。当て身の発生よりも、立ちAやしゃがみAの攻撃発生の方が早いため、お互いが同時に動けるようになる状況でも、当て身を狙うことはできない。ギース側が先に動ける状況でしか使えないのでは、狙う価値が…？

下段当て身打ち

これは下段の通常技を取れる。決まると相手は長時間硬直するので、跳びこみから連続技を決めることができる。見返りは大きいが、狙える状況が少ないのがさびしい。


下段当て身打ちが決まればこの通り。跳びこみから連続技を決めろ

疾風拳

空中で出せる飛び道具。ただし弾速が遅い。

超必殺技

レイジングストーム

発生が遅く、特殊な状況でしか連続技に組みこめない。スキも大きいので、使う機会が少ないかも。

虚空烈風斬

ため技なのが難点だが、立ちCから連続技に組みこめる。威力はそこそこ。

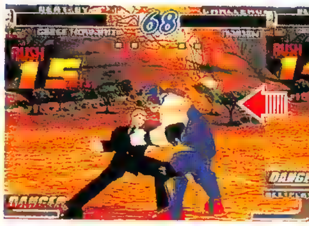
オーバードライブパワー

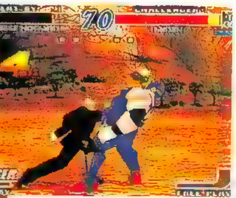
レイジングデッドエンド

コマンドを入力すると、一定時間当て身投げ（螺旋と弧月）の威力がアップ。しかし、当て身投げ自体が使いにくい技なので…。

デッドリーレイブ

おなじみの乱舞技。発生が非常に早く、A系の技からでも連続技に組みこめる。9発目で止めると相手がよろけ、立ちC＋αで追撃することができる。10発目を決めるよりもダメージが大きいので、10発目は忘れてしまってかまわないぞ。


立ちCが入る。余裕はあまりないのでCボタンを連打しよう


デッドリーレイブを９発目で止めると、相手がよろけるので…


連続技に組みこむ時は、↙ため〜レバー↖で立ちCを出そう

コンビネーション表

つながる ➡　つながらない ➡

基本コンビネーション

A/上/○ → B/上/○ → C/上/×
B/上/○ → ⬇+C/下/○
B/上/○ → ↘+C/中/○

⬇+A/上/○ → ⬇+B/下/○ → ⬇+C/下/○
⬇+B/下/○ → C/中/×

C/上/○ → C/上/○ → C/上/×

専用コンビネーション

A・B・↘+C → A/−/× → B/−/×

※↘+Cがヒットしないと、次のA・Bは出ません

A×4/上/○ → A/上/×

※A×1〜4の任意の箇所から、A始動のコンビネーションに移行できます（なお、このコンビネーションは編集部調べです）

キャンセル表

	A	B	C
立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	○	○	○
垂直小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ	○	○	○
斜め小ジャンプ	×	×	×

↘+BC	×/×
しゃがみ〜➡+B	×
ジャンプC・C・C・⬇+C	○/×/×/×
⬅+B	×
➡+C	×
↘+C	○

テリー・ボガード

攻略／ヒデ本条

パワーチャージを適度に使いつつライジングタックルのためを作っていこう

連続技

●立ちA・B→キャンセル各種必殺技

立ちA・Bからつなぐことのできる必殺技は、弱バーンナックル、クラックシュート、パワーチャージ。これらの技は、立ちA・C、しゃがみA・しゃがみB、しゃがみA・しゃがみCからも連続技にすることができるぞ。

発生の早いAからはじまるので、スキの大きな技をガードしたあとの反撃技として使っていくといい。

ちなみに、小ジャンプBorCを地上スレスレでヒットさせれば、立ちAからの連続技につなぐことができる。

●立ちC・C→キャンセル弱バーンナックルorヒートアップゲイザー

相手がスキの大きな技を空振りした時や、チャージキックをしゃがみヒットさせたあとに決めていきたい連続技だ。もちろんジャンプ攻撃からつなげることもできる。ヒートアップゲイザーは威力が小さいので、ヒートブロウにゲージをまわした方がいいかもしれない。

●ラウンドウェイブ（パワー最大）→ラウンドウェイブ（2段階目）→弱バーンナックルorパワーゲイザー

すべてを最速でつないでいく連続技。2発目のラウンドウェイブは、拳についた気のかたまりが1段階大きくなったと同時に発射すればOKだ。パワーゲイザーを連続技に組みこむ際は、最初のラウンドウェイブを相手と密着した状態で決めなければいけない。実戦で決めるのはかなり難しいだろう。（前号でパワーゲイザーは連続技に組みこめないと書いてしまいましたが、一応連続技に組みこめます。ゴメンナサイ）

ちなみに最大ラウンドウェイブは、ヒートブロウの地上ヒットから連続技にすることができる。ラウンドウェイブをヒットさせたあとは、相手のヒートゲージがたまっている場合はラウンドウェイブ（2段階目）→弱バーンナックルを、たまっていない場合は跳びこみからの連続技を決めるといい。超必殺技が出せる状態の時は、最大ラウンドウェイブから直接パワーゲイザーで大ダメージだ。

●パワーチャージ（カウンターヒット）・強バーンナックルorトリプルゲイザー

常に狙っていきたい連続技。パワーチャージと強バーンナックルを1セットと考えて、常にコマンドを入力しておくべし。



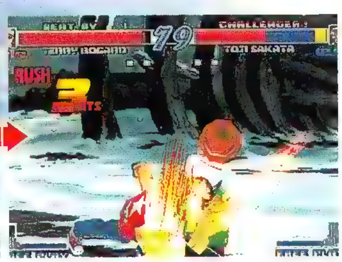
立ちA・Bをヒットさせたら…

キャンセル必殺技!! 基本なので確実にものにしよう

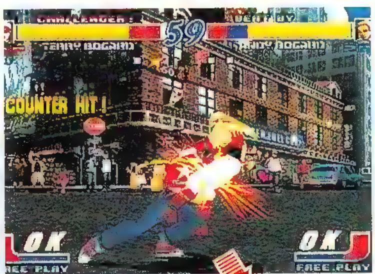


フンッ!!

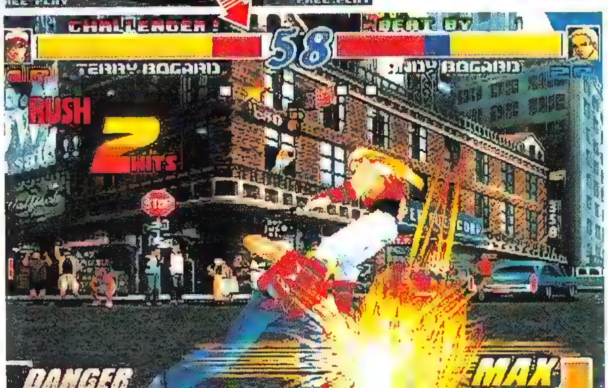
ふんっ!!



ニセトリプルゲイザァーッ!! OK!!



前もって必殺技のコマンドを入力しておけば…



カウンターヒットした時のみ必殺技が出る



技コマンド表

●投げ技	
バスタースルー	➡+C
ネックハンギングクラッシャー	背後で➡+C
●コマンド投げ	
バックスピンアタック	➡⬅+C
ネックブリーカードロップ	ダッシュ中AB
●特殊技	
バックスピンキック	➡+B
チャージキック	➡➡+C
ジャンピングニーキック	↘+B
パワーダンク	ジャンピングニーキック中C
ファイヤーキック	⬅+C
●必殺技	
バーンナックル	⬇↙⬅+AorC
ライジングタックル	⬇ため⬆+A
クラックシュート	⬇↙⬅+B
パワーウェイブ	⬇↘➡+A
ラウンドウェイブ	⬇↘➡+C（ボタン押しっぱなしでため可）
パワーチャージ	⬅↘+A
●超必殺技	
パワーゲイザー	⬇↙⬅↙➡+BC
●オーバードライブパワー	
トリプルゲイザー	⬇↙⬅↙➡+C
ヒートアップゲイザー	➡⬅↙⬇↘+C

キャンセル表

	A	B	C
立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	×	×	×
垂直小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
➡+B		×	
➡➡+C		×	
↘+B		×	
↘+B〜C		×	
⬅+C		×	
➡+C		×	
↘+C		○	

対人戦攻略

地上では中間距離を保ち、しゃがみA・しゃがみBやしゃがみCで相手の足元を狙いながら、適度にパワーチャージを出していこう。パワーチャージをガードされた場合はこちら側が不利な状況になるので、とりあえず相手の行動をうかがうべし。常にライジングタックルのためをつくるように心がけ、相手の跳びこみはライジングタックルで迎撃していきたい。

しゃがみA・しゃがみBやしゃがみCに遅めキャンセルパワーチャージという連係がかなり強力。しゃがみA・しゃがみBやしゃがみCのあとに手を出そうとして、カウンターで食らってくれることが多いのだ。しかし、同じようなタイミングで出していると、パワーチャージ自体を読まれてしまうので、最速キャンセルで出してみたり、しゃがみA・しゃがみBからしゃがみC or Cまで出したりと、動きが短調にならないように注意するべし。最後のCがしゃがんでいる相手にヒットした場合は、弱バーンナックルを決めるとそのあとの展開が有利になってくるぞ。しゃがみB・しゃがみCも適度に使っていくと、かなりの効果を期待できる。

弱バーンナックルについてだが、この技はノーマルヒットさせると、相手は小さく浮き上がりダウンせずに着地するという変わった特徴がある。この相手の着地をチャージキックと投げによる2択攻撃で攻めるという戦法がかなり有効だ。チャージキックを使う時は、ガードされた時のことを考えて投げ抜けコマンドを入力しておくといい（前号で反撃不可と書いてしまったが、投げで反撃可能）。投げを狙う時は、相手の投げ間合いの外で一瞬待ってから投げにいくべし（無敵技や着地と同時に投げを狙ってくる相手がいるからね）。しゃがみB・しゃがみCで下段を狙うという選択肢も悪くない。チャージキックがしゃがんでいる相手にヒットした時は、立ちC・C↓キャンセル弱バーンナックルで安定だ。

しゃがみB・しゃがみCやしゃがみCで相手をダウンさせることができたら、起き上がりを攻めるチャンスだ（受け身不可）。チャージキックや立ちA・B・⬇+C or ↘+Cで2択攻撃を仕かけていこう。コンビネーションで攻める場合は、最後の⬇+C or ↘+C部分を当てる感じで出していく。⬇+Cを使う場合はキャンセルパワーチャージ、↘+Cの時はキャンセルパワーウェイブを出しておけば、ヒットした時は連続技になりガードされても反撃を受けづらい。立ちA・B（空振り）から投げという連係も比較的有効だ。

立ちA・B・⬇+C or ↘+Cは技のスピードが早いので、起き攻めだけでなくスキあらば積極的に狙っていこう。

相手のヒートゲージがたまっている時はヒートブロウに注意。ヒートブロウのおもな返し方は、ためが完了しているならライジングタックル。ヒートゲージがあればヒートブロウを出し、ヒットしたらジャンプC↓立ちA・C↓キャンセル弱バーンナックルで相手を気絶させることができる。ちなみに、食らいキャンセルヒートブロウを決めたあとは、引きつけてからパワーダンクが入るぞ。

最後に一言。時には相手のコンビネーションにライジングタックルで割りこむことも重要だ。

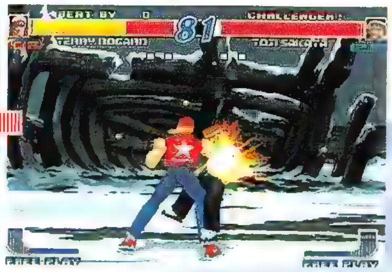
2択攻撃を仕かけるべし!! クアアアーッ!!

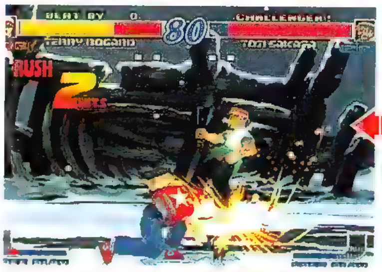




弱バーンナックルがヒットしたらチャンス到来

立ちA・B・↘+Cのあとは…





ヒットしていようがいまいがパワーウェイブで安定

コンビネーション表

つながる → ／ つながらない ⇢

区分	1		2		3
基本コンビネーション	A/上/○	→	B/上/○	→	C/上/×
				⇢	⬇+C/下/○
				⇢	↘+C/中/○
	⬇+A/上/○	→	⬇+B/下/○	⇢	⬇+C/下/○
				⇢	C/中/×
	C/上/○	→	C/上/○	→	C/上/×
専用コンビネーション	A/上/○	→	C/上/○		
	B/上/○	→	B/上/×		
	⬇+A/上/○	→	⬇+C/上/○		
	⬇+B/下/○	→	⬇+C/下/×		
	A/上/○	→	➡+C/上/○	→	C/上/×
	A/上/○	→	B/上/○	→	B/中/×
	A/上/○	⇢	⬇+C/下/×		
	A×4/上/○	→	A/上/×		

※A×1～4の任意の箇所から、A始動のコンビネーションに移行できます
（なお、このコンビネーションは編集部調べです）



コマンドが簡単なので、集中すれば見てからでも割りこめる

アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹

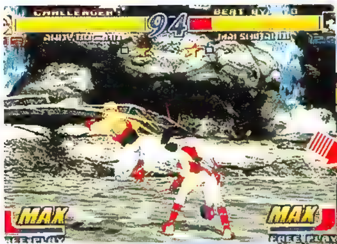
立ちA・B・↓+Cが有効　垂直小ジャンプに対しては↓+ACで対処すべし

連続技

●立ちB・B・C→キャンセル各種必殺技

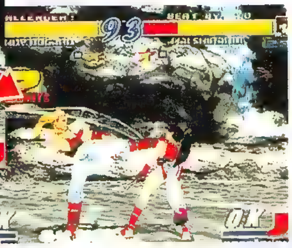
アンディの基本的な連続技の1つ。もちろんジャンプ攻撃からもつなぐことができるぜ。つないでいく必殺技は、斬影拳、空破弾、超裂破弾の3つが安定なんだけど、空破弾に限っては多少遅めにキャンセルして出さないと、2ヒットしないので注意しよう。空破弾ヒット後に相手が受け身を取るようなら、スキにしゃがみA（レバーを↘に入れながら出すこと！）を決めることができる。常にダッシュで間合いをつめておこう。

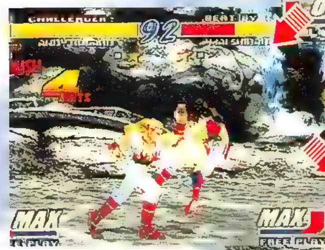
また、趣味的なモノだけど、キャンセル斬徹→昇龍弾などといったモノもある。見た目が面白いので、一度は狙ってみよう！



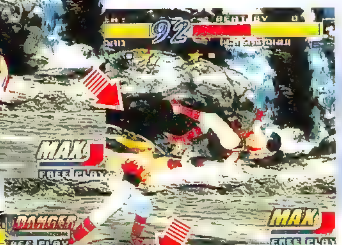
まずはジャンプC。そして…

立ちBへつないでいく。そのまま…





後続のB・Cへつないでいき…



斬徹を出すとヒットする（ちと分かりにくいかな?）。最後は…



最速を心がけて、昇龍弾を出していこう。ゲージの無駄って噂もあるけど…

●立ちA・B→キャンセル昇龍弾→ダウン攻撃

これも基本的な連続技。小ジャンプCからや回りこみのあとに決めていくといいだろう。ヒット確認を取るのが苦手という方は、昇龍弾の代わりにそのままCへ派生させるといいだろう。ダメージもそれなりに大きい。

小ジャンプCからつなげていく場合だが、できるだけ引きつけてヒットさせるということと、小ジャンプの硬直に注意して立ちAにつないでいくべし。マスターすれば強力な武器になること間違いナシだ。回りこみのあとは、しゃがみA・しゃがみBからつないでいくといいのだ。立ちA・Bからでは、昇龍弾が全段ヒットしない場合があるぞ。また、起き攻めを望むならダウン攻撃を決めるのは避けよう。

見出しのコンビネーションからは空破弾へもつなぐことができるのだが、しゃがみ食らいの場合は、キャラによってヒットしないことがあるのでオススメはできない。

類似品の連続技では、①しゃがみA→立ちA・B→キャンセル昇龍弾。②立ちA・A・A・B→キャンセル昇龍弾といったものがある。①は一応実戦投入しても問題はない。②は見た目はいいが、手間がかかっているわりに威力がたいして上がっていないうえ、ほぼ密着からでないと決めることができないのだ。ジャンプCから狙う場合は、ヒット後、多少前進してから立ちAにつないでいくこと。



回りこみを使って、相手の背後を取ったあとは…



しゃがみA。しゃがみB→昇龍弾までつなごう。投げ技よりは減るのね

●立ちC・C→キャンセル斬徹

オーバードライブパワーの斬徹へつなぐ連続技。簡単かつ威力大なので、決められる時には確実に決めていこう。もちろんジャンプ攻撃からもヒットさせることができる。超裂破弾へもつなぐことができるのだが、立ちB・B・Cからつないだ方が若干威力が大きいのだ。

技コマンド表

●投げ技	
足刈（あしがり）	→+C
不知火蜘蛛絡み（しらぬいくもがら）	背後で→+C
●コマンド投げ	
熱瓜打ち（はそちう）	→←+C
●特殊技	
浴びせ蹴り（あ　げ）	→+B
回転袈裟蹴り（かいてんけさげ）	←+B
逆回し蹴り（ぎゃくまわ　げ）	↙+C
後ろ宙返り蹴り上げ（うしちゅうがえけあ）	←+C
●必殺技	
斬影拳（ざんえいけん）	↙→+C
飛翔拳（ひしょうけん）	↓↙←+A
昇龍弾（しょうりゅうだん）	→↓↘+A
空破弾（くうはだん）	↙↓↘→+B
爆震（ばくしん）	→↘↓↙←+B
激飛翔拳（げきひしょうけん）	↓↙←+C
●超必殺技	
超裂破弾（ちょうれっぱだん）	↓↙←↙→+BC
●オーバードライブパワー	
斬徹（ざんてつ）	↓↙←↙→+C

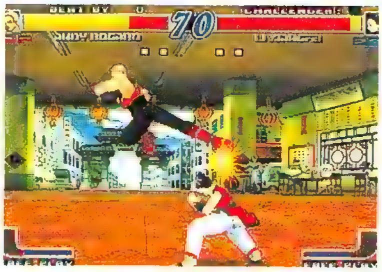
キャンセル表

	A	B	C
立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	×	×	×
垂直小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
→+B		×	
←+B		×/×	
↙+C		×	
←+C		×	
→+C		×	
↘+C		○	



対人戦攻略

相手との距離が開いている時は、フェイント動作（以下：↓＋AC）をまぜつつ飛翔拳で様子を見るといい。フェイントに引っかかって、跳びこんできた場合は昇龍弾で迎撃していきたい。昇龍弾を決めたあとは、起き攻めのチャンス。おもに使っていくのは、後ろジャンプC（昇り）と立ちA・B・↓＋Cのコンビネーション。後ろジャンプC（昇り）は中段として使う



分かりにくいが、後ろジャンプC（昇り）。この技でガードをくずそう

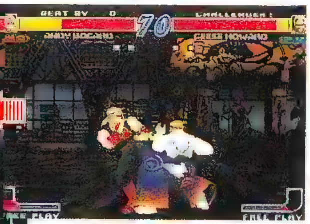
ことができる。大ダメージにはつながらないものの、中段技のとぼしいアンディにとってガードをくずせるということは非常に大きいだろう。立ちA・B・↓＋Cは、最後の↓＋Cを重ねるように出していく。重ねた↓＋Cがヒットしていれば、立ちorしゃがみAが連続ヒットするのだ。

こちらから攻めこむ場合は、ジャンプ攻撃が手っ取り早いのだが、対空を持つキャラに対してはむやみに跳びこむのは控えるようにし、突進力のある体当たり攻撃をまぜていくといいだろう。体当たり攻撃はキャンセル可能なので、↓＋ACを使ってスキを小さくしておくといいぞ。カウンターヒットしていた時は立ちCが連続ヒットするしね。

接近戦では、立ちA・B・↓＋Cのコンビネーションが比較的有効。垂直小ジャンプに弱いという弱点を持つものの、通常技での割りこみが不可能なうえ、最後の↓＋Cをガードされたとしてもこちらが有利なのだ。↓＋Cがヒットしていた時は、そのまま攻め続けて問題はないぞ（見切りでなら超裂破弾と斬徹が連続ヒットする）。↓＋Cがガードされてしまった時は、再び立ちA・B・↓＋Cでかためていったり、最後を中段技の↘＋Cに変えてみるといい。色気を出して立ちB・



さらに押さえこんでいくことが可能



立ちA・B・↓＋C。ガードされても有利なので…

B・➡＋Bなどを使っていくのも悪くはない。

問題の垂直小ジャンプへの対策だが、これは立ちA・B↓キャンセル飛翔拳or↓＋ACで解決可能。↓＋AC後は昇龍弾で迎撃しよう。

前述した立ちA・B・↓＋C以外のコンビネーションからキャンセルフェイント動作を出し、すぐにしゃがみCを出したり、跳びこんでみたりするのもいいだろう。しゃがみCがヒットした場合も、昇龍弾を決めた時と同じく起き攻めのチャンスだ。

爆震を立ちB・Bキャンセルや⬅＋Bに空振りキャンセルをかけて出してみるのも面白いといえる。まぁほとんど食らわないと思うけどね…。

無敵技を持つキャラが相手の場合は、コンビネーションに割りこみをかけてくることを考えなくてはならないので、出し切ってばかりではいられないだろう。地味になってしまうが、しゃがみBでの牽制や比較的スキの小さいしゃがみA・しゃがみBで止めてみたり、しゃがみC↓キャンセル飛翔拳での連係を使って闘っていくべし。しゃがみBのあとは、小ジャンプ（C）で跳びこむのが1つの手。相手がしゃがみCで反撃してくるようならスキにヒットしてくれることが多いのだ。もちろんそのまま連続技を決めていきたい。

ヒートブロウのネタ。相手のヒートブロウをヒートブロウで返した時は、間合いを調整して、ジャンプC↓立ちB・B・C↓キャンセル斬影拳で気絶させることができる。

食らいキャンセルヒートブロウをヒットさせた時は、引きつけてから昇龍弾をヒットさせるのがベストだが、赤ゲージの場合なら超裂破弾を決めるといいだろう。

●御免ネ！のコーナー

斬影拳は、ガードされるともちろん反撃を受けてしまうのだが、実はヒットさせても反撃を受けてしまうのだ。使うなら、浮かせてからの連続技に限定しよう。ぶっ！

コンビネーション表

つながる →　つながらない ⇢

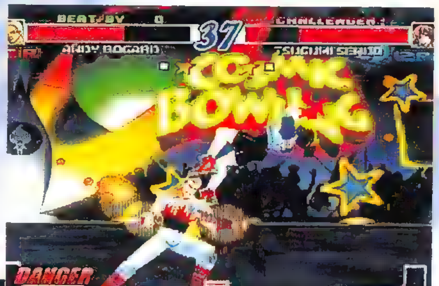
基本コンビネーション

- A/上/○ → B/上/○ → C/上/×
  - B/上/○ ⇢ ↓+C/下/○
  - B/上/○ ⇢ ↘+C/中/○
- ↓+A/上/○ → ↓+B/下/○ ⇢ ↓+C/下/○
  - ↓+B/下/○ ⇢ C/上・中/×・×
- C/上/○ → C/上/○ → C/上/×

専用コンビネーション

- A/上/○ → C/上/○ ⇢ C/上/×
- B/上/○ → B/上/○ → C/上/○
  - B/上/○ ⇢ ➡+B/中/×
- ↓+B/下/○ → C/上/×
- A×4/上/○ → A/上/×

※A×1～4の任意の箇所から、A始動のコンビネーションに移行できます
（なお、このコンビネーションは編集部調べです）

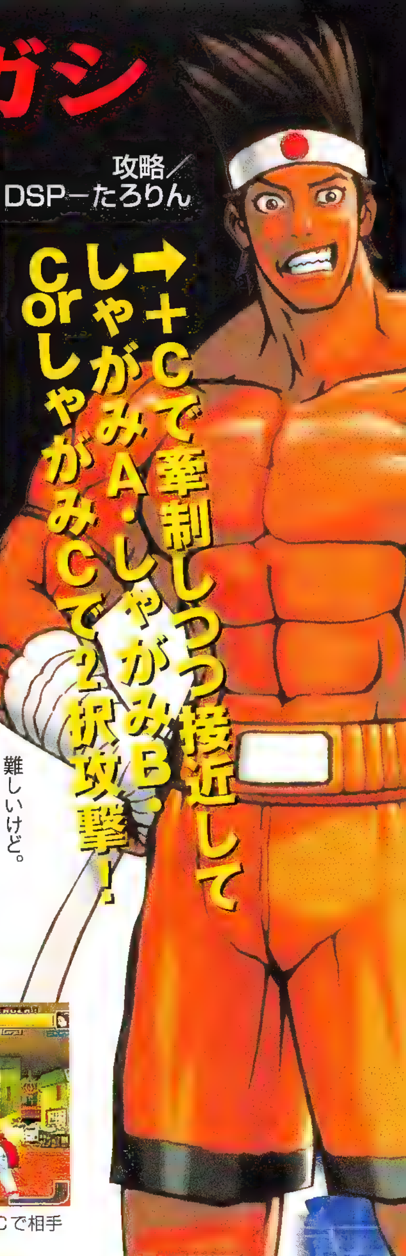


食らいキャンセルヒートブロウが炸裂!! このあとは…



昇龍弾をはじめ、超裂破弾でも追撃が可能なのだ

ジョー・ヒガシ



攻略／DSP－たろりん

→+Cで牽制しつつ接近して しゃがみA・しゃがみB・C or しゃがみCで2択攻撃！

連続技

●←+A・C・→+C→キャンセルタイガーキック

←+Aは発生が遅く、ジャンプ攻撃からつなぐことはできない。ヒートブロウを当てたあとに決めるといいだろう。お手軽ながら威力は大きい。

●回りこみ→立ちA・B→キャンセルタイガーキック

しゃがみA・B→キャンセルハリケーンアッパー→爆裂ハリケーンにしてもいい。

●立ちB・↓↙←+C（3段目）→キャンセルタイガーキック

ジャンプ攻撃からつなぐならこれ。ヒートブロウを当ててから跳びこみ、ジャンプCからつなぐといい。

コンビネーションの↓↙←+C（キック3発）は、1～3発目のどこでもキャンセルがかかる。そのため、キャンセル必殺技の入力タイミングには注意。入力が早すぎると、3発目が出る前にキャンセルがかかってしまう（2発目の遅めキャンセルになる）。

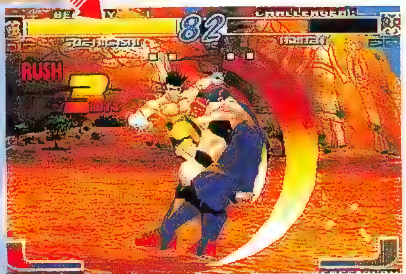
●立ちA・B・↘+C→キャンセル各種必殺技

中段のコンビネーションで相手を浮かせて追撃する連続技。安定はハリケーンアッパーだが、ダメージの大きい黄金のカカトを使うのもいい。タイミングがバッチリなら空中で2ヒットするぞ。かなり難しいけど。

一発逆転を狙うならスクリューアッパーもアリ。ただし、ヒット確認をしてから出しても間に合わないことが多いので、決め打ちとなってしまうぞ。ガードされると反撃を受けるので、気軽には狙えない。



立ちA・B・↘+Cで相手を浮かせたあとは、ハリケーンでもよいが…



威力重視なら黄金のカカト。2ヒットさせるのは相当難しいけど

●しゃがみA・しゃがみB・C→キャンセル各種必殺技

中段コンビネーションにキャンセルがかかるジョーならではの連続技。このコンビネーションは、相手がしゃがんで食らうとよろけ、カウンターで食らうとダウンする（バウンド中に追い打ちが入る）という特徴がある。

最後の必殺技だが、安定はハリケーンアッパー。これならば、通常ヒット、よろけ、カウンターヒットのいずれの場合にも決められる。ガードされてもリスクが小さいし。一発逆転を狙うならスクリューアッパーやタービランスアッパー。相手がよろけるかカウンターヒットしてくれれば連続ヒットするぞ。しかし、リスクは大きい（ガードされた場合、スクリューアッパーは反撃を受けるし、タービランスアッパーはヒートゲージを大量に消費してしまう）ので、バクチ要素が高い。カウンターヒット時にタービランスアッパーを当てるとダメージがヘッポコになるのも…。



しゃがみA・しゃがみB・Cで相手をよろけさせたあと…



キャンセルでタービランスが入る。威力は絶大だけどバクチだね

●スクリューアッパー→スクリューアッパー

スクリューアッパーが相打ちになると、ジョーの硬直がすぐに解けるので、追撃が可能になる。スクリューアッパーをちゃんと当てるには、ダッシュする距離と出すタイミングが難しいぞ。タイガーキックならわりと簡単。



竜巻が発生してしまえば本体が攻撃されてもつぶれないぞ



しかもジョーはすぐに動けるようになるので、追撃が入るのだ

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ジョースペシャル	→+C
炎の独楽まわし	背後で→+C
●コマンド投げ	
ジョーカット	→←+C
首相撲	↘↘+C
膝地獄	首相撲中B・B
ジョーファイナル	膝地獄中→+C
●特殊技	
バーチカルアッパー	←+A
スライディング	↘+B
タイガーソード	←+B
スライドディープ	→+B
黄金のひざこぞう	スライドディープ中C
●必殺技	
スラッシュキック	↙→+C
黄金のカカト	↓↙←+B
タイガーキック	→↓↘+B
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+A
爆裂ハリケーン	ハリケーンアッパー中←↙↓↘→+C
爆裂拳	Aボタン連打
爆裂フック	爆裂拳中↓↘→+A
爆裂エルボー	爆裂拳中↓↘→+C
●超必殺技	
スクリューアッパー	→←↙↓↘+BC
●オーバードライブパワー	
タービランスアッパー	→←↙↓↘+C

キャンセル表

	A	B	C
立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	×	×	×
垂直小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
←+A		×	
↘+B		×	
←+B		×	
→+B		×	
→+B～C		×	
→+C		×	
↘+C		○	

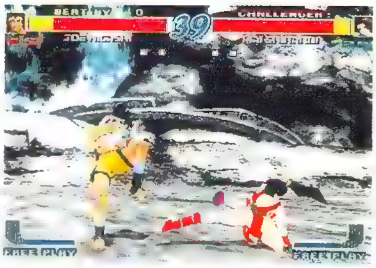
対人戦攻略

このゲームの性質上、結局のところは接近してからコンビネーションの2択でダメージを与えていくことになるのだが、ジョーは中間距離の闘いも得意なので、まずは中間距離でダウンを奪ってから接近戦に持ちこむのがよい。

その中間距離では、➡＋Cやしゃがみ C（↓キャンセルハリケーンアッパー）で牽制していくといい。ダッシュから➡＋Cを出して間合いをつめることもできるぞ。

ただし、この2つの技（特に➡＋C）を読まれて跳びこまれると危険。乱発せず、前後にウロウロして様子を見るのも重要。そして、跳びこみはタイガーキックで確実に迎撃したい。

ちなみに、ジョーの立ちガードポーズは足元の食らい判定が小さくなっているので、相手のしゃがみCを空振りさせやすい。そこで、お互いのしゃがみCが届くかどうか、という間合いでは立ちガードをしておくといい。そして、相手がしゃがみCを空振りしたら、そのスキにしゃがみCを当ててダウンを奪おう。



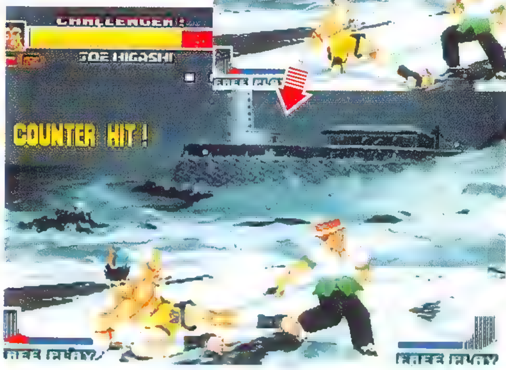
こんな感じでしゃがみCが空振り。修羅騎士さんも困ってました

前号で紹介したように、スライディングでの奇襲、およびガードされた時のキャンセルヒートブロウも強力なのでぜひ使って欲しい。

接近したら、しゃがみA・しゃがみB・C or しゃがみCのコンビネーションで2択攻撃を仕かけていく。Cは中段で、しゃがみガードの相手にヒットすればキャンセル必殺技で大ダメージを与えられるが、出の早い打撃技で割りこまれやすいので、普段は割りこまれにくいしゃがみCの方を多めに使っていこう。このしゃがみCはガードされてもこちらが有利になるので、直後にスライディングを出せば相手の技をつぶせることが多い。小ジャンプCで跳びこむのも有効。



しゃがみA・しゃがみB・しゃがみCはガードされても有利



続けてスライディングを出せば、相手の技をつぶせるのだ

しゃがみCやスライディング、投げ技でダウンを奪った場合は、相手は受け身を取ることができないので、起き攻めの絶好のチャンス。しゃがみA・しゃがみBを空振りしておき、最後のC or しゃがみCを起き上がりに重ねるとよい。そうすれば、割りこまれやすいというCの弱点をおぎなうことができるし、投げられ判定もなくなっている（システム解析参照）ので、かなり安全に2択攻撃を仕かけられるのだ。この場合は立ちA・B・↘＋C or ⬇＋Cを重ねてもいい（下段技からのダメージが強化される）。



ダウン中にしゃがみA・しゃがみBを出しておき、Cを重ねよう

跳びこみなどで接近したあとは、ただしゃがみAからのコンビネーションで攻めるだけでなく、以下に紹介するさまざまなバリエーションの攻めを展開しよう。コンビネーションだけでは、3段目に無敵技やヒートブロウで割りこまれてしまうので、他の技をまぜなければならないというのが正直なところだけどね。

①しゃがみAでチクチクとかためる

割りこみに集中している相手にはこれが比較的有効。しゃがみ歩きで間合いをつめながらプチプチとかためていくのだ。そして、不意にコンビネーションに持っていったり、しゃがみC↓キャンセルハリケーンアッパーに連係していこう。

②立ちC・C↓キャンセルハリケーンアッパー or 黄金のカカト

黄金のカカトで裏まわりを狙う。相手がしゃがんだままならほぼ確実だし、黄金のカカトを確認して立ったとしても、立つのが遅ければ裏にまわれることが多い。ヒット後は密着状態で、相手と同時に動けるようになるので、続けて垂直ジャンプしてみよう。相手が投げを狙っていた場合、➡＋Cの空振りを誘うことができるぞ。ガードされてしまった場合はこちらがわずかに不利なので、投げ回避を入力するか、ガードで様子を見るかのどちらかになる。バクチでタイガーキックを出す手もあるが、結局出がかりを投げられてしまうので、あまりいい選択とはいえない。

さて、毎回黄金のカカトを出していると無敵技で返される可能性がある。そこで、キャンセルハリケーンアッパーは連続ガードになるので、まずこちらを多用してから、不意に黄金のカカトを出すのがおすすめなのだ。

コンビネーション表

つながる ⟶　つながらない ⟶

基本コンビネーション

1段目		2段目		3段目
A/上/○	→	B/上/○	→	C/上/×
				⬇+C/下/○
				↘+C/中/○
⬇+A/上/○	→	⬇+B/下/○		⬇+C/下/×
				C/中/○
C/上/○	→	C/上/○	→	C/上/×

専用コンビネーション

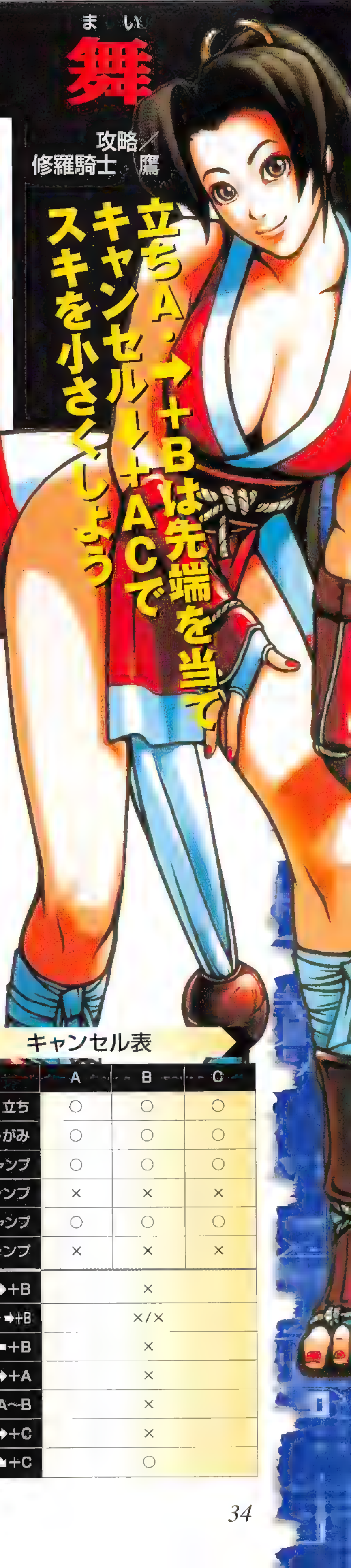
1段目		2段目		3段目
A/上/○	→	B/上/○	→	B/上/×
⬇+A/上/○	→	B/上/○	→	⬆+C/中/×
A/上/○	→	C/上/○		
⬅+A/上・上/×・×	→	C/上/×	→	➡+C/上/○
B/上/○	→	⬇↙⬅+C/上・上・上/○・○・○		

不知火　舞

しらぬい　まい

攻略／修羅騎士　鷹

立ちA・→+Bは先端を当てキャンセル↓+ACでスキを小さくしよう



連続技

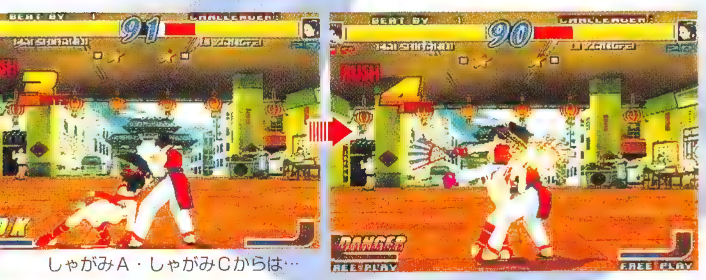
●しゃがみA・しゃがみB→キャンセル陽炎の舞or必殺忍蜂

舞の基本的な連続技。ジャンプ攻撃からはもちろんのこと、回りこみなどからも狙うことができる。威力を求めるなら陽炎の舞、攻め持続を望むなら必殺忍蜂へつないでいくといいだろう。必殺忍蜂へつないでいく場合なら、見出しのコンビネーションにこだわらず多少威力の大きい立ちA・B or ↓+Bからつないでいくのもいいっす。

この連続技はジャンプB（裏まわり）からも狙うことができるんだけど、この場合はレバーを↙（2P側へ着地した時）に入れながらしゃがみAを出さないと、振り向き攻撃になってしまうので注意しよう。

●しゃがみA・しゃがみC→キャンセル真・花嵐

威力の小さいコンビネーションだけど、小技からオーバドライブパワーの真・花嵐へつなぐことができるというのは魅力だと思う。でも、最速キャンセルが必要なのだ。



しゃがみA・しゃがみCからは…

真・花嵐がつながる。ジャンプ攻撃や回りこみからが狙い目だよ

●立ちC・C→キャンセル各種必殺技

立ちA・→+Bの"→+B"がヒットした時や、スキの大きな技に対して決めていくといいのだ。→+Bからキャンセル↓+ACを出している場合でもつなぐことができるので安心しよう。肝心のつないでいく必殺技だけど、陽炎の舞、必殺忍蜂、超必殺忍蜂、真・花嵐が安定といえる。

また、相手のヒートブロウをヒートブロウで返すことに成功した時は、すぐに立ちA（空振り）・→+B→立ちC・C→キャンセル陽炎の舞 or 必殺忍蜂を決めてみよう。さらに気絶させることができるのだ。2回目の気絶時は、お好きな連続技を決めてやろうぜ!!

●ジャンプ攻撃→立ちB（1段目）→キャンセル龍炎舞（1段目）→キャンセルヒートブロウ→立ちA（空振り）・→+B→立ちC・C→キャンセル超必殺忍蜂

お気に入りであり、派手で相手の体力ゲージを1本以上奪ってしまう連続技（ジャンプ攻撃を省いても立ちC・C→キャンセル真・花嵐よりも減るのだ）。

最後の超必殺忍蜂が出せない状態なら、仕方ないけど陽炎の舞や必殺忍蜂を代用しよう。これでも体力ゲージの1本は奪うことができるぞ。ジャンプB（裏まわり）からも一応決めることができるんだけど、この時の立ちBの出し方は、相手方向へレバーを入れたあと（振り向かせる）、ニュートラルに戻してから出さなくては他の技が暴発してしまうので注意。

ちなみに、ライデンに対してのみ、回りこみから立ちB→キャンセル龍炎舞（1段目）…と決めることが可能なのだ。

また、類似品には、立ちA（空振り）・→+B→キャンセルヒートブロウ…ってなものがある。最初の立ちA（空振り）・→+Bからのキャンセルヒートブロウは、ヒットしたのを確認してから出してもつながらないので注意しよう。狙いどころは少なく、必殺忍蜂ヒット後にダウン回避をするクセの強い相手（近寄っておくことが肝心）や、非常にスキの大きな技の硬直にしか決めることはできない。



とりあえずジャンプC。次は…



立ちBへつないで…



ほぼ最速のキャンセルで龍炎舞。さらに1段目にキャンセルをかけて…



ヒートブロウを出すと連続ヒットする。さらに連続技を決めていこう！

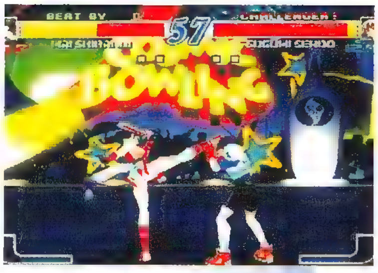
技コマンド表

●投げ技	
風車崩し（ふうしゃくず）	→+C
夜桜（よざくら）	背後で→+C
●コマンド投げ	
夢桜（ゆめざくら）	ジャンプ中↙or↓or↘+C
●特殊技	
飛燕脚（ひえんきゃく）	→+B
飛燕連脚（ひえんれんきゃく）	飛燕脚中→+B（2回連続入力）
昇り龍（のぼりりゅう）	←+B
忍桜（しのびざくら）	→+A
桜狩（さくらがり）	忍桜中B
●必殺技	
龍炎舞（りゅうえんぶ）	↓↙←+A
必殺忍蜂（ひっさつしのびばち）	←↙↓↘→+C
花蝶扇（かちょうせん）	↓↘→+A
陽炎の舞（かげろうのまい）	↓ため↑+C
ムササビの舞（まい）	ジャンプ中↓+AB
●超必殺技	
超必殺忍蜂（ちょうひっさつしのびばち）	→←↙↓↘+BC
●オーバードライブパワー	
真・花嵐（しん・はなあらし）	→←↙↓↘+C

キャンセル表

	A	B	C
立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	○	○	○
垂直小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ	○	○	○
斜め小ジャンプ	×	×	×
→+B		×	
→+B〜→+B・→+B		×/×	
←+B		×	
→+A		×	
→+A〜B		×	
→+C		×	
↘+C		○	

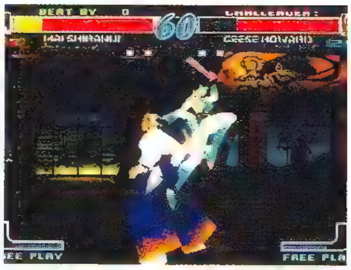
対人戦攻略



立ちB。超強いとはいえないが、一応頼りになるのだ

普段は立ちBでの牽制やしゃがみC→キャンセル花蝶扇or⬇＋ACの連係を組んでいくといい。立ちBのあと、相手がしゃがみCなどで対抗してくるようなら、次からは立ちBを振ったあとに小ジャンプで跳びこんでしまうといいのだ。キャンセル⬇＋ACからは、再度しゃがみCを出したり、ジャンプを使って攻めこんでいくといいだろう。

しゃがみCでダウンを奪ったあとは、起き攻めのチャンス。おもな行動としては、①ジャンプBで裏まわりを狙う。②中段になる後ろジャンプC（昇り）でガードをくずす。③最後の部分が重なるように立ちA・B・➘＋C or ⬇＋Cのコンビネーションを出していく。④花蝶扇→ヒートブロウの連係（システムページ参照）といった選択肢があるので覚えておくといいだろう。①の裏まわりといえば、背後投げ（夜桜）や空中投げ（夢桜）のあとに大ジャンプから狙っていくこともできるのだ。②はしゃがむと背の低くなるキャラ（舞、香緋、ビリーなど）に対してはヒットしないので注意しよう。



ジャンプBは裏まわりを狙うことができる。活用しようね！

相手との距離が開いている場合は、⬇＋ACを出したり、様子を見つつ花蝶扇を放っていこう。相手が様子見やフェイント動作の時に跳びこんできたら、各種対空技で迎撃したいところ。対空に使うことのできる技は、状況にもよるが、陽炎の舞と➘＋C、立ちAなどがある。陽炎の舞と➘＋Cは早めに出す必要がある。➘＋Cでカウンターを取った場合は、陽炎の舞、飛燕脚～飛燕連脚などで追い打ちすることができるので覚えておくといいのだ。立ちAは、小ジャンプや打点低めで跳びこんでくる相手に有効。



➘＋C。カウンターヒット後は確実に追撃しよう

しかし、これらの対空は決して万能ではないので、ガードをすることも忘れないようにしよう。

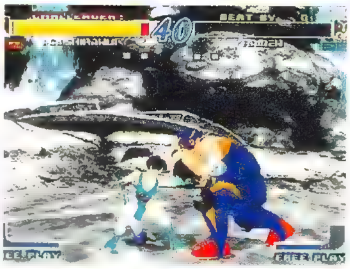
こちらから攻めこんでいく場合は、ジャンプをはじめ、➡＋Bの先端が当たるように立ちA・➡＋Bを出したり、体当たり攻撃を使っていくといいだろう。ムササビの舞で奇襲するのも悪くはない。

立ちA・➡＋Bは、➡＋Bで止めてしまうと反撃を受けやすいので、キャンセル⬇＋ACを出して多少なりスキを小さくしておこう。

体当たり攻撃もキャンセル⬇＋ACを使ってスキを小さくするといいのだ。カウンターヒットしていた場合は、立ちCへつないでいけるぞ。

ムササビの舞を使って奇襲する時は、打点に注意して出していこう。先月号では反撃を受けないみたいなことを調子にのって書いてしまったけど、打点が高いとしゃがみCなどリーチの長い技で反撃されてしまうのだ。ゴメンネ！

接近したあとは、しゃがみAを使ってチクチク牽制しつつ、そのまましゃがみBまで出していったりするといい。ヒット時は各種必殺技へつないでいこう。必殺忍蜂へつないだ場合はすぐにダッシュで近寄っていくべし。相手が受け身を取っていたら、スキにしゃがみA（レバーを➘に入れて出す）が決まるので、再び連続技へ持っていけるのだ。



しゃがみAは、接近戦での牽制に役立つのだ

接近戦といえば立ちA・Bから➘＋Cと⬇＋Cを使っての2択も強力。特に➘＋Cは、ガードされても反撃を受けにくいのだ。➘＋Cがヒットしていた場合は、キャンセル陽炎の舞で追い打ちしていこう。出すタイミングは、ヒットした直後ではなく、➘＋Cの終わり際（着地した時）がいいのだ。ヒット確認も取りやすいでしょ。

立ちAからは➡＋Bへ派生させることも忘れてはならない。立ちAからすぐに➡＋Bへつなぐのもいいけど、2、3発当ててから出すなど変化をつけてみるのも有効だぞ。ちなみに➡＋Bがガードされるとキャンセル⬇＋ACでスキを小さくしても、しゃがみAなどで反撃を受けてしまうので、本物の花蝶扇もたまにはまぜていこう。

無敵技を所有しているキャラが相手の場合は、立ちA・B・➘＋C or ⬇＋Cなどの最後に割りこみをかけられてしまう恐れがあるので、途中のBの部分で止めることも肝心なのだ。

防御面だけど、舞は無敵技を持たないので、攻めこまれるとややつらい感じがある。コンビネーションによる2択は、事前にヒートブロウやカウンターアタックを使って対処していきたい。また、多少難しいがガードインパクトを使ってみるのもいいだろう。

ヒートブロウネタ。食らいキャンセル時は、陽炎の舞か飛燕脚～飛燕連脚で追い打ちするのが安定なのだ。

コンビネーション表

つながる →　つながらない ⇢

基本コンビネーション

- A/上/○ → B/上/○ → C/上/×
- A/上/○ → B/上/○ ⇢ ⬇+C/下/○
- A/上/○ → B/上/○ ⇢ ➘+C/中/○
- ⬇+A/上/○ → ⬇+B/下/○ → ⬇+C/下/○
- ⬇+A/上/○ → ⬇+B/下/○ ⇢ C/中/×
- C/上/○ → C/上/○ → C/上/×

専用コンビネーション

- A/上/○ → ⬇+B/下/○
- A/上/○ ⇢ ➡+B/上/○
- B/上/○ → C/上/×
- ⬇+A/上/○ → ⬇+C/下/○
- ⬇+B/下/○ → ➘+C/上/×

ライデン



攻略／飲み頃KING

DOKUGIRI(A)で牽制しつつドロップキックのスタンバイれちゅ♥

連続技

●DOKUGIRI(A)→立ちA・B・C

相手とほぼ密着状態ならばカウンターヒットしていなくてもつながってしまうというもの。立ちAが届く間合いなら別に密着していなくてもいいんじゃないかと思いがちだが、DOKUGIRI(A)を食らった相手は後ろにさがっちゃうので、そこの位置で立ちAが届く間合いでなければダメ。相手の起き上がりにでも重ねて狙ってみる？

●DOKUGIRI(A)→キャンセルヒートブロウ→サンダーデストライバー

DOKUGIRI(A)→キャンセルヒートブロウが連続ヒットするのを利用した連続技。相手がド○フ状態になったら、なんでも好きなものを叩きこんでやろう。DOKUGIRIがガードされた場合も連携として使っていけるので、利用度は高いかも。

●DOKUGIRI(A)(カウンターヒット)→トールハンマー

通常技からではつながらないトールハンマーを無理やり連続技にしてしまったもの。決める機会がほとんどないのが寂しい。ってゆーか投げちゃった方がいいのかも、やっぱり。

●DOKUGIRI(A)(カウンターヒット)→立ちC・C→キャンセルスーパードロップキック

DOKUGIRI(A)がカウンターヒットすると相手がしゃがみこんでしまうので、上段判定の技は当たらなくなってしまう。しかし、相手が立ち上がりきるまでは硬直が続いているため、上段技でも連続ヒットさせることができる。だいたい中腰状態になったあたりを狙うといいぞ。また、Bを放すタイミングだが、あまり早く放すと技が出なくなってしまうので、ヒットしたのを確認してから放すくらいがちょうどいいぞ。

●ダブルスレッジハンマー→立ちA・B・C

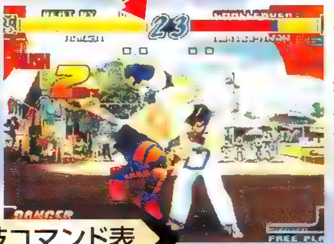
相手がしゃがんだ状態で食らった時のみ連続技になる。もし立ちAが届かないようであればしゃがみCを入れてしまおうね。

●しゃがみC or サンダーデストライバー→バッファローボール

前号で「使えない」ともろに書いてしまったバッファローボールが、実は追い打ちに使えました。申し訳ない。しゃがみCや投げなど、相手が受け身を取れない技のあとは追い打ち確定なの。

DOKUGIRIがヒットしたら、すかさず…

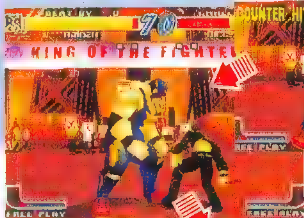




ごち～ん！　頭突き炸裂。このあとド○フになっちゃうので投げ確定

これぐらい立ち上がるまで待ってえ





DOKUGIRIがカウンターヒットしたら…



殴る。なんか笑える

サンダーデスドライバーで投げたあとに





ごろりん。なんかつぶされてるし

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
フロントスープレックス	→+C
スクラップドライバー	背後で→+C
●コマンド投げ	
デスレイクスタンプ	←→+C
ドクターボム	→→+C
バッファローキャリー	→←+C
ネックハンギングツリー	しゃがみ状態で↘+C
●特殊技	
ダブルスレッジハンマー	→+B
バッファローセントーン	ジャンプ中↓+C
ハンマースイング	↘+B
バッファローボール	↙+B
●必殺技	
DOKUGIRI	↓↙←+AorC
ジャイアント・ボム	↙→+C
スーパードロップキック	Bボタンを5秒以上押し続けて放す
サンダーデスドライバー	レバー1回転+C
●超必殺技	
トールハンマー	→←↙↓↘+BC
バーサークトライデント	レバー1回転+BC
●オーバードライブパワー	
サークルハリケーン	→←↓↑+C

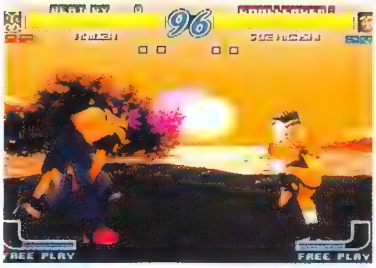
キャンセル表

	A	B	C
立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	×	×	×
垂直小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
→+B		×	
ジャンプ↓+C		×	
↘+B		×/×	
↙+B		×	
→+C		×	
↘+C		○	

対人戦攻略

ライデンの最大の武器は投げ。対戦ではいかにこの投げを決めるかに勝敗がかかってくる。とにかく相手から離れすぎないように、中間距離をキープするようにしよう。

牽制として最も使えるのがDOKUGIRI（A）。相手に当てるように出すのではなく、お互いの技の当たる間合いより少し離れて出してやるといい。連発しておけば相手はうかつに跳びこんでこれなくなる。この時にBを押し



このくらいの間合いでDOKUGIRI連発。かなりバリヤァ

てスーパードロップキックの準備に取りかかるのもいいだろう。

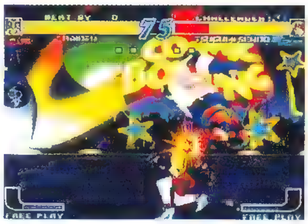
対空にはおもに垂直ジャンプBを使っていこう。遠めからなら早出しで立ちC。これは跳びこみ攻撃を深めに当ててこようとする相手には有効だ。近距離からなら➘＋Cで対応していくことができる。また、Bを押しっぱなしにしていた勇者であれば、迷わずスーパードロップキックを発射しよう。カウンターヒットすれば大ダメージでねこまっぷたつだ。引きつけすぎると逆にカウンターを食らってしまうので、相手のジャンプにすぐ反応して出していくようにしよう。



炎のカウンターヒット！　なんか強え

そんなスーパードロップキックだが、技発生後にダウン状態になるところに食らい判定があり、通常技で反撃されてしまう。しかし反撃を受けるといっても、1発だけ。しゃがみAなどを食らった場合でもぽこんと跳ね、それ以上の追い打ちはないので恐れずにがんがん使っていくようにしよう。

こちらから跳びこんでいく場合は、ジャンプBで跳びこんでいくといい。キャラによっては裏まわりも狙え、そこから立ちA・B・Cのコンビネーションへとつないでいく



小ジャンプCで裏まわり。すげえ速いんですけど

こともできる。また、小ジャンプCも異様に速いのでかなり使える。しゃがんでいる相手に対してなら裏まわりも狙っていける。さすがにライデンは跳びこせないけど。

裏まわりといって忘れちゃいけないのがバッファローセントーン。ここで注意をしなくてはならないのが、相手の正面に落ちた場合、投げを食らってしまうことだ。裏に落ちれば投げを食らわずにすむ。その場合ダウン攻撃でしか対応できないので、出す時は常に裏まわりを心がけよう。もし、相手が起き上がりに技を重ねてくるようなら、そこを容赦なく投げてしまおう。

地上での攻めは立ちA、しゃがみAで牽制しつつしゃがみC→キャンセルDOKUGIRI（A）やダブルスレッジハンマーが強い。

立ちA・B・Cのコンビネーションも有効だが、立ちA・Bまでで止めた場合は前に歩いていってしまい、反撃確定なのでとっても危険。Cまで出した場合も先端を当てるようにしないと、背の低いキャラにしゃがまれていると空振りしてしまう。さらに、強力な無敵技を持っているような相手には、立ちAをガードされたあとで割りこまれてしまうなどえらい目にあうので、キャラによってはあまり乱発するのは避けた方がいいかも。その場合、立ちAやしゃがみAを単発でぺちぺちと当て、たまにキャンセルDOKUGIRIといった風な戦い方をしていくといいだろう。

必殺技投げの間合いがせまいのがネックとなっていたが、ダブルスレッジハンマーを空振りキャンセルして出すことでその悩みを解消することができる。ダブルスレッジハンマーを出すと微妙に前に進むので、そこで空振りキャンセルして出すことによって投げることができる。相手が無敵技で反応してきても吸いこんでしまえるので、かなり使えちゃうの。また、バークトライデントを決めた場合、そのあとすぐにトールハンマーを出し、相手の起き上がりに重ねていくのも効果的だ。ガードされても反撃はまず受けないので大安心。



ダブルスレッジハンマーを空振りキャンセルしてえ

おりゃ■なんかいやらしい視点だ。舞しゃんファンも大満足♥

コンビネーション表

凡例：つながる ⟶ ／ つながらない ⇢

基本コンビネーション

1		2		3
A/上/○	⟶	B/上/○	⟶	C/上/×
			⇢	↓+C/下/○
			⇢	↘+C/中/○
↓+A/上/○	⟶	↓+B/下/○	⇢	↓+C/下/○
			⇢	C/中/×
C/上/○	⟶	C/上/○	⇢	C/上/×

専用コンビネーション

1		2		3
B/上/○	⟶	B/上/○	⇢	C/中/×

キム・カッファン

攻略／ヒデ本条



連続技

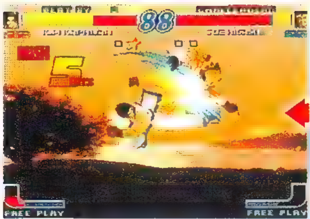
●立ちC・C→キャンセル各種必殺技

立ちC・Cからつながる必殺技は、空砂塵、半月斬、覇気脚、鳳凰脚。ヒートゲージがたまっている時は鳳凰脚、たまっていない時は空砂塵 or 強半月斬がオススメだ。

もちろんジャンプ攻撃から連続技にすることもできるぞ。



相手がスキの大きな技を空振りしたらとりあえずC・C…



そしてキャンセル必殺技。簡単で大ダメージだ

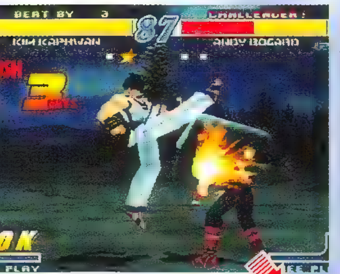
●立ちA・B→キャンセル空砂塵→天昇斬

スキの大きな技をガードしたあとなどに決めていきたい連続技。空砂塵のため時間はかなり短いので、立ちA・Bを先行入力しておけば簡単にためを作れるはずだ。もちろん空砂塵はしゃがみA・しゃがみBからも連続技になるぞ。

小ジャンプB or Cから立ちAにつなぐこともできるが、ジャンプ攻撃を地上ギリギリでヒットさせる必要があるうえ、立ちAにつなぐタイミングがシビア。難易度は高め。

●ジャンプ攻撃→立ちC・B→キャンセル飛翔脚→飛脚

威力はそれほどでもないが、見た目が面白いので、たまに使ってみるのもいいかも。



ジャンプ攻撃のあと立ちC・B…



キャンセルして飛翔脚が出せる。あまり使わないけどね

●斜めジャンプA・B・C→立ちA・A・A→キャンセル空砂塵→天昇斬

かなり難易度の高い連続技。斜めジャンプA・B・Cを、かなり打点の低い位置でヒットさせないと立ちAにつなぐことができない。

そして最後のAから空砂塵の入力だが、まずA・Aと入力。2発目のパンチが出た時点で次のA・Aを先行入力し、素早く空砂塵のためをつくる。あとは最後のAから最速キャンセルで空砂塵を出せばOKだ。

●斜めジャンプA・B・C→キャンセル飛翔脚→飛脚

打点の高い位置で斜めジャンプA・B・Cがヒットした時に狙いたい連続技だ。

●昇りジャンプA→キャンセル飛翔脚→飛脚

昇りジャンプAは、中段技として使うことができる。ジャンプ攻撃をガードさせた直後などに使うと効果的だ。

●覇気脚（カウンターヒット）→各種必殺技

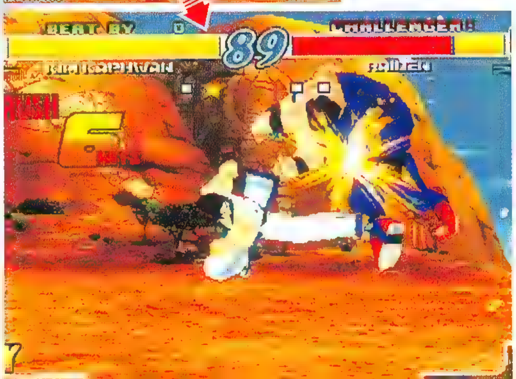
覇気脚のカウンターヒット時は、相手のよろけ時間が長くなるため空砂塵、強半月斬、鳳凰脚を連続技にすることができる。素早くダッシュして間合いをつめれば、しゃがみAからの連続技を決めることもできるぞ。覇気脚を使う際は、カウンターヒット時のことを常に頭に入れておくべし。

覇気脚がカウンターヒットしたら…





硬直が解けたと同時にダッシュしてしゃがみAを決めて…



連続技につなぐ。実戦で決めるのはちょっと難しいかも…

技コマンド表

●投げ技	
体落とし	➡+C
円月蹴	背後で➡+C
●特殊技	
ネリチャギ	➡+B
風輪脚	背中を向けてBC
パンダルチャギ	↘+B
双龍脚	ジャンプ中BC
パッカソ	⬇⬇
ミョンドカルチャギ	パンダルチャギヒット中C
●必殺技	
半月斬	⬇↙⬅+BorC
飛燕斬	⬇ため⬆+B
空砂塵	⬇ため⬆+A
天昇斬	空砂塵ヒット中⬇+A
飛翔脚	ジャンプ中⬇+B
飛脚	飛翔脚ヒット中↘+B
覇気脚	⬇↘➡+B
●超必殺技	
鳳凰天舞脚	ジャンプ中⬅↙⬇↘➡+BC
●オーバードライブパワー	
鳳凰脚	⬇↙⬅↙➡+C

キャンセル表

	A	B	C
立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	○	○	○
垂直小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ	○	○	○
斜め小ジャンプ	×	×	×
➡+B		×	
背中向けBC		×	
↘+B		×	
ジャンプBC		×	
⬇⬇		×	
↘+B〜C		×	
➡+C		×	
↘+C		○	

対人戦攻略



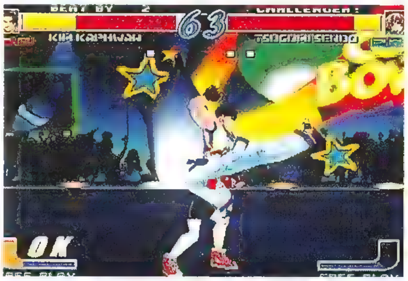
出が早く、反撃技としても使っていける。アタッ!!

基本は中間距離を保ち、立ちBや、しゃがみA・しゃがみBで相手を牽制しながら常に飛燕斬のためを作ることを心がける。相手の行動をよく見ておき、跳びこみはきっちり飛燕斬で迎撃していきたい。

立ちA・B・↘+C or ↓+Cのコンビネーションによる2択攻撃を仕かけていく場合は、B・↘+C or ↓+C部分を相手に当てるように出していく。おもに↓+Cを使い、キャンセルして覇気脚を出しておけば↓+Cがヒットした時は連続技になり、ガードされた時のスキもフォローできる。↘+Cを使う際もキャンセル覇気脚を出せば問題ないが、相手の落下地点にうまく重なるように出さなければいけないので、多少練習が必要だろう。

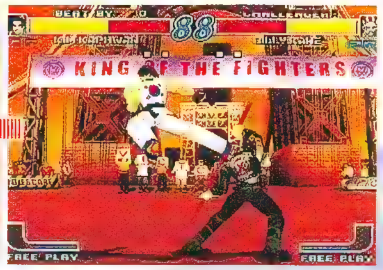
しかし問題なのは、無敵技を持っているキャラはBと↓+Cの間に割りこんでくることが多いという点だ。対策としては、立ちA・Bの先端を当てるように出し、キャンセルフェイント動作（↓+B C）を出す。相手との間合いが大きく離れるため、無敵技を出されても空振りするかガードできることが多い。立ちA・Bのスキも小さくできるしね。

しゃがみCは、リーチが長く発生も早いのでけっこう頼りになる技。この技でダウンを奪うことができたら、①起き上がりに立ちA・B・↘+C or ↓+Cの終わり際を重ねて2択攻撃を仕かける。②さりげなく相手の手前まで近寄り（相手の投げの間合には入らない）、何もしてこないようなら近づいて投げる。③ジャンプBで裏まわりを狙う。という3つの選択肢を使い分けるべし。この技から遅めキャンセル覇気脚を出して、カウンターヒットを狙うのも悪くないぞ。



ホォアチャーッ!! とりあえず裏まわり





ジャンプBを出す!! けっこう食らってくれます。アタッ!!

跳びこみから攻めこむ際は、キムの特権空中コンビネーションを有効に使って攻めこみたい。斜めジャンプAを打点高めでガードさせてからBにつなぐと、しゃがみガードしようとして食らってくれることが多い。Bがヒットしたら、しゃがみAにつないで連続技を決めるべし。

空中コンビネーションをきっちりガードするような相手に対しては、ジャンプ攻撃をガードさせたあと、いきなり昇りジャンプA→飛翔脚→飛翔脚という連係が有効だ。しかし注意しなければいけないのは、つぐみ、ジョー、ビリー、香緋に対しては、うまく間合いを調整しないと、昇りジャンプAをヒットさせることができないということ。舞にいたっては、まったくヒットさせることができないということを頭に入れておこう。

打点高めでジャンプAをガードさせて…

最後になってしまったが、飛燕斬を使って相手のコンビネーションに割りこんでいくのもかなり重要。ヤマをはっていれば、立ちA・B・↘+Cなどの↘+Cのモーションを見てから飛燕斬で斬ることも可能なはずだ。

コンビネーション表

つながる → ／ つながらない ⇢

基本コンビネーション	A/上/○	→	B/上/○	→	C/上/×
				⇢	↓+C/下/○
				⇢	↘+C/中/○
	↓+A/上/○	→	↓+B/下/○	⇢	↓+C/下/○
				⇢	C/中/×
	C/上/○	→	C/上/○	→	C/上/×
専用コンビネーション	C/上/○	→	B/上/○	→	C/中/×
	斜めジャンプA/中/○	→	B/中/○	→	C/中/○
	体当たり攻撃	⇢	↓+B/下/×	→	C/上/×
				⇢	→+C/中/×
	A/上/○	→	A/上/×	→	A/上/○
	背後AorB/上/○	→	B/上/×		A/上/○
	通常技	⇢	→+B/中/×		↓+A/下/○



昇りで弱キックを当てて…



飛翔脚!! 当たらないキャラがいるのがチョト悲しい

ビリー・カーン

攻略／ハンター改

リーチの長い立ちA・Bで近・中間距離戦を有利に進めていこう



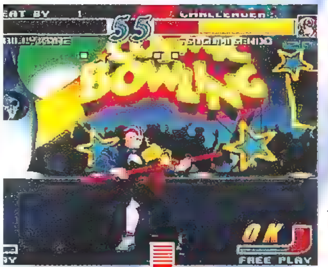
連続技

●立ちA・B→キャンセル各種必殺技

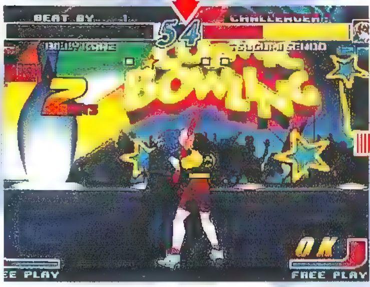
対人戦でおもに使っていく連続技。

立ちA・Bからつながる必殺技は、火龍追撃棍、強襲飛翔棍、旋風棍、超火炎旋風棍。一番お手軽につながるのは火龍追撃棍だが、できれば強襲飛翔棍→強襲旋風棍につなごう。超必殺技が出せる状況なら、もちろん超火炎旋風棍がいい。だが、Bが当たった瞬間にキャンセルをかけないとつながらないので要注意。

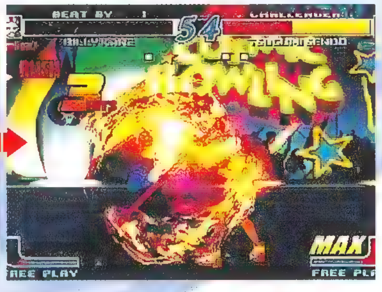
無敵必殺技を持っているキャラ（テリー、アンディ、ジョー、キム、ビリーなど）に対して立ちA・Bをガードされてしまうと、C or ⬇＋C or ➘＋Cのいずれを出しても反撃されてしまうので、そういう時はキャンセル強襲飛翔棍→強襲飛空棍でフォローしておくといいだろう。



…まずは立ちAをぺちっと当てて



前に進むBも出したら…



超火炎旋風棍でGO!

●しゃがみA・しゃがみB→キャンセル各種必殺技

前述の連続技同様に対人戦で頻繁に使っていく、下段始動の基本的な連続技。

しゃがみA・しゃがみBからつながる必殺技は、立ちA・Bと一緒。ただし、密着からでないと超火炎旋風棍はつながらないぞ。

●立ちC・C→キャンセル三節棍中段打ち→火炎三節棍中段突き

お手軽、かつ強力な連続技。

ただし、立ちCが入る状況は少ないので、ヒートブロウがヒットした時に狙っていくといい。

この連続技も、超必殺技が出せる状態なら紅蓮殺棍につなごう。

ヒートブロウを当てて…





立ちC・Cとつないだら…



燃やすにゃーん。…ちょっと画面が見にくいかな？

●体当たり攻撃（カウンターヒット）→キャンセルサラマンダーストリーム

狙う機会が滅多にないサラマンダーストリームを組みこんだ連続技。

体当たり攻撃がカウンターヒットした時は、他にも、立ちA・B・Cや、立ちC・C・Cのコンビネーションを入れることも可能。

サラマンダーストリームが出せない時は、立ちC・C→キャンセル三節棍中段打ち→火炎三節棍中段突きの連続技を入れよう。ただし、間合いが離れてしまっているので、ほんの少し前に歩いてから立ちCを当てるようにしよう。

立ちCを当てるのが難しくてできないという人は、立ちAからのコンビネーションで妥協しておこうね。

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
一本釣り投げ（いっぽんつりなげ）	➡＋C
三節棍背負い投げ（さんせつこんせおいなげ）	背後で➡＋C
●コマンド投げ	
地獄落とし（じごくおとし）	➡⬅＋C
●特殊技	
頭割下方撃（とうかつかほうげき）	⬅＋B
大回転蹴り（だいかいてんげり）	➡＋B
背面跳び蹴り（はいめんとびげり）	↙＋C
陀龍対脚（だりゅうたいきゃく）	⬅↘＋B
●必殺技	
三節棍中段打ち（さんせつこんちゅうだんうち）	⬅ため➡＋A
火炎三節棍中段突き（かえんさんせつこんちゅうだんつき）	三節棍中段打ちヒット中⬅➡＋C
雀落とし（すずめおとし）	⬇↙⬅＋A
旋風棍（せんぷうこん）	⬇↘➡＋A（Aボタン連打）
強襲飛翔棍（きょうしゅうひしょうこん）	↙⬇↘➡＋B
強襲旋風棍（きょうしゅうせんぷうこん）	強襲飛翔棍中C
強襲飛空棍（きょうしゅうひくうこん）	強襲飛翔棍下降中⬆＋C
火龍追撃棍（かりゅうついげきこん）	⬇↙⬅＋B
●超必殺技	
超火炎旋風棍（ちょうかえんせんぷうこん）	➡⬅↙⬇↘＋BC
紅蓮殺棍（ぐれんさっこん）	➡↘⬇＋C
●オーバードライブパワー	
サラマンダーストリーム	➡⬅↙⬇↘＋C

キャンセル表

	A	B	C
立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	×	×	×
垂直小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
⬅＋B		×	
➡＋B		×/×	
↙＋C		×	
⬅↘＋B		×/×	
➡＋C		×	
↘＋C		○	

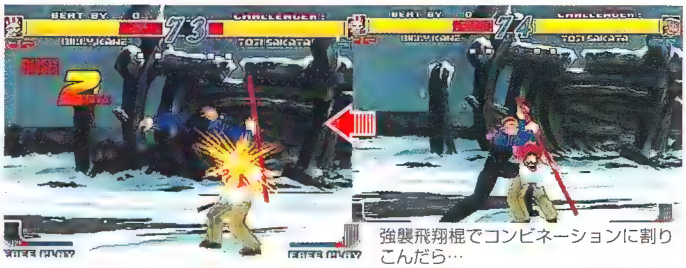
対人戦攻略

まず、対人戦攻略の際にポイントとなる技についての補足をしておこう。

陀龍対脚は、テリーなどの一部のキャラに密着で2段目がヒットしても反撃を食らってしまうので、相手キャラによっては使うのを控えよう。

雀落としは、ライデンと山崎に対しては、立ちA・B・⬇+Cのコンビネーションにキャンセルして出しても連続技になる。

強襲飛翔棍は出がかりに長めの無敵時間がある。コンビネーションに対しての割りこみに使うことができるぞ。割りこみで使用した時は、追加技の強襲旋風棍を出して反撃しよう。



強襲飛翔棍でコンビネーションに割りこんだら…
強襲旋風棍まで入れてやろう

強襲飛空棍の簡単な出し方を紹介。強襲飛翔棍を出した時にレバーを上に入れたままにして、好きな時にCボタンを押せば出すことができる。この技は判定が強く、スキも少ないので、強襲旋風棍を出すのに失敗した時には出しておこう。

紅蓮殺棍は無敵時間がないので、割りこみには使えない。

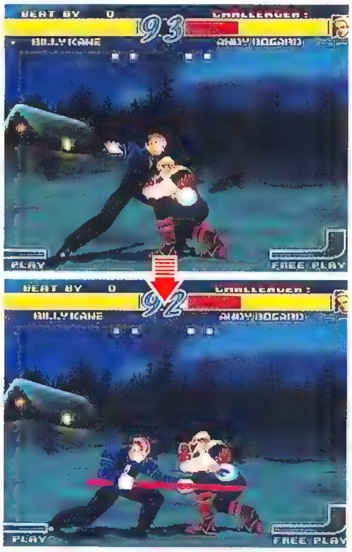
さて、それでは本題。

近、中間距離戦での主力となっていく技は、立ちA・Bからのコンビネーション。

立ちA・B・➘+Cは、最後の➘+Cが中段攻撃で、ヒットすると相手を浮かせることができる。ガードされるとスキがあるものの、ヒット時はキャンセルで雀落としや紅蓮殺棍がつながるぞ。

立ちA・B・⬇+Cはガードされても痛い反撃を食らうことがなく、最後の⬇+Cがヒットすればキャンセルで火龍追撃棍、強襲飛翔棍、紅蓮殺棍が入る。

ガードされた時のフォローとして、しゃがみA→立ちA・B…というように再びコンビネーションを出してかためるというのもある。



立ちA・B・⬇+Cは硬直が短いので…
しゃがみAなどでフォローして連係へ

中間距離戦でも、立ちA・Bのコンビネーションはリーチが長いので使いやすい。近距離戦と同様にどんどん使っていこう。他に使っていく技としては、大回転蹴り、背面跳び蹴り、陀龍対脚がいい感じ。

大回転蹴りは間合いをつめる時に使っていこう。

背面跳び蹴りは大回転蹴りと使う場面がほぼ一緒。ただ、大回転蹴りの方が威力が大きく発生が早い。間合いが少し遠い時は背面跳び蹴り、中間距離から密着したい時は大回転蹴りというように使い分けていくといい。



背面跳び蹴りは使い勝手がいい

対空技は、旋風棍がおすすめ。発生が早く、上方向の判定が強い。間合いが遠い時の対空は雀落としがいいのだが、遅めに出してしまうと攻撃判定が出る前につぶされてしまうので、先読みで出すといいだろう。

牽制技として役に立つのが、しゃがみA、立ちB、垂直ジャンプC、➡+Cの4つ。

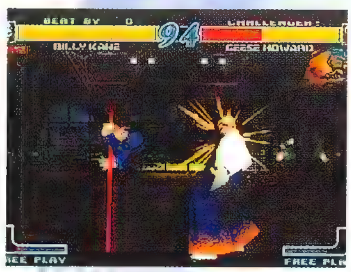
しゃがみAは、前にも書いた通り、コンビネーションをガードされた時のフォローや、中間距離で相手の攻撃の出がかりをつぶすといった目的で使うことになるだろう。

立ちBは、相手がジャンプしてきそうな時に置いておくというような使い方がいい。

垂直ジャンプCは、密着より少し離れた間合いで出すと反撃を受けにくく、なおかつ中段攻撃なので見切りにくい。

➡+Cはリーチが長く、相手の攻撃が届きそうにない間合いでも届くので遠距離で出していくといい。

ビリーは基本コンビネーションしか持っていないのだが、そのコンビネーションがどれも高性能なので、コンビネーションでガンガン押していこう。



長いっ！➡+Cは頻繁に使ってもいいかも

コンビネーション表

基本コンビネーション

つながる ⟶　つながらない ⟶（オレンジ）

- A/上/○ → B/上/○ → C/上/×
  - B/上/○ → ⬇+C/下/○
  - B/上/○ → ➘+C/中/○
- ⬇+A/上/○ → ⬇+B/下/○ → ⬇+C/下/○
  - ⬇+B/下/○ → C/中/×
- C/上/○ → C/上/○ → C/上/×

やまざきりゅうじ

山崎竜二

攻略／ILP－ケンちゃん

蛇使いキャンセルを駆使して技のスキをキャンセルするのがポイントだ



連続技

●ジャンプC or ジャンプBC→立ちA・B→キャンセル各種必殺技

山崎の基本となる連続技。立ちA・Bからキャンセルでつながる必殺技は、蛇使い・前方、ギロチンといったところ。立ちA・Bをしゃがみ A・しゃがみBに変えると間合いが離れてしまい、蛇使いやギロチンがつながりにくくなってしまうので注意しよう。ジャンプBCは小ジャンプで出した時でも着地にスキがない。要注目。

●ジャンプC or ジャンプBC→立ちC・C→各種必殺技

立ちC・Cから連続技になる必殺技は、蛇使い・前方、ギロチン、毒手。基本的につないでいく技はダメージが大きい毒手になるだろう。当然、体力ゲージ赤点滅時にはギロチンを決めていこう。

●立ちC・C→キャンセル蛇使い→蛇使いキャンセル→立ちA・B→キャンセル各種必殺技

※蛇使いキャンセル…蛇使いため中Dボタン（蛇使い→蛇使いキャンセル＝以下「蛇キャン」）

キャンセル各種必殺技といっても、間合いが離れてしまってつながらない場合が多い。なので、立ちA・Bからはそのまま Cや➘＋C、⬇＋Cなどで2択をせまっていくのもいいだろう。

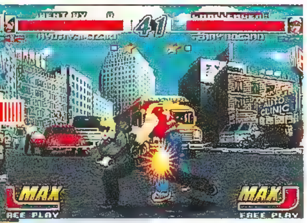


立ちC・C→蛇キャンから立ちA・B・Cで5ヒット

●しゃがみC→キャンセルショベル

しゃがみCからダウン攻撃としてショベルをつなぐことができる。キャンセルのタイミングが遅れてしまうとつながらなくなってしまうぞ。ショベルが使えない時は、しゃがみC→蛇キャンでスキをキャンセルしてダウン攻撃を決めるといいだろう。



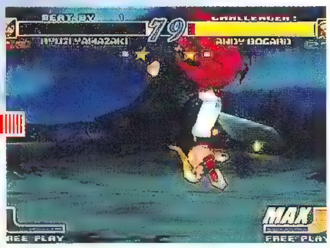


しゃがみCを当てたらね…

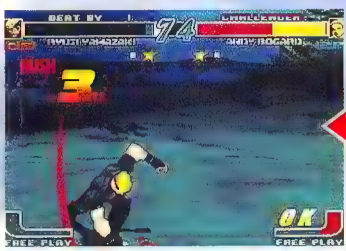
キャンセルしてショベルがダウン攻撃に

●ギロチン→ショベル

超必殺技から超必殺技がつながってしまう、かなりの威力がある連続技。ちなみにショベルは相手がダウンしているところにヒットする。



ギロチンのあとも…

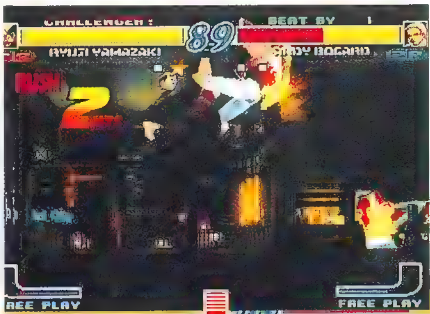


ショベルがダウン攻撃になってしまうのだぁ

ギロチンは発生が早く、連続技に組みこみやすい技なので、狙う機会は多くなっていくだろう。

●（相手ジャンプ時）ジャンプBC→蛇使い・前方

打点高めのジャンプBCを相手が空中で食らってくれた時に、おいしく蛇使いでいただいてしまいましょう。



小ジャンプBCを打点高めに当てると…



空中の相手に蛇使い・前方がヒット！

技コマンド表

●投げ技	
ブン投げ	➡＋C
カマホリ	背後で➡＋C
●特殊技	
ブッ刺し	➡＋A
目ツブシ	相手ダウン中C
ドカン	➘＋B
カチ割り	➘＋A
地獄蹴り	ダッシュ中BC
カチアゲ	ジャンプ中BC
●必殺技	
蛇使い・対空	⬇⬋⬅＋A（ボタン押しっぱなしでため可）
蛇使い・前方	⬇⬋⬅＋B（ボタン押しっぱなしでため可）
蛇使い・下段	⬇⬋⬅＋C（ボタン押しっぱなしでため可）
サドマゾ	⬅⬋⬇➘➡＋B
倍返し	⬇➘➡＋C（ボタン押しっぱなしでため可）
毒手	➡⬋➡＋A（Aボタン連打）
爆弾パチキ	➡⬅⬇⬆＋C
●超必殺技	
ギロチン	➡⬅⬋⬇➘＋BC
ショベル	⬋ため⬅➡＋BC
●オーバードライブパワー	
ドリル	レバー1回転＋C（Cボタン連打）

キャンセル表

	A	B	C
立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	×	×	×
垂直小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
➡+A		×	
➘+B		×	
➘+A		×	
ダッシュBC		×	
ジャンプBC		×	
➡+C		×	
➘+C		○	

対人戦攻略

まず、基本的に山崎は無敵必殺技がないため、例えばアンディのような相手をかためるという戦法をとってくる相手に対しては闘いづらくなってしまう。そこで、相手のかためから逃れるために後ろジャンプ、もしくはバックステップといった選択肢を選んでいかなくてはならない場面が多々ある。だが、ガードインパクトを有効に使いこなしていければ闘いは楽になっていくだろう。

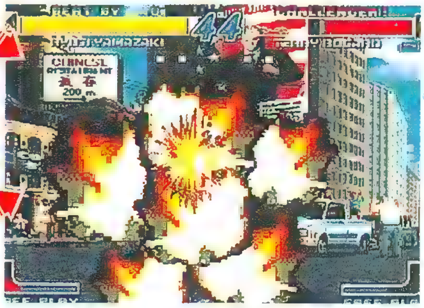
山崎を使うに当たっておもに使っていきたい戦法は、通常技でラッシュをかけていき、蛇キャンで通常技のスキをキャンセルして相手をかためる、というものになる。相手をかためられれば、爆弾パチキやドリルといったコマンド投げ技が活きてくる。この2つの技は重要なダメージ源となってくれるだろう。

スキをキャンセルする時は、たまにキャンセルせずに蛇使いをそのまま出していき、相手にこちらの行動を読ませないようにすることも重要だ。

蛇使いに関しては、技の発生スピードが遅めなのでけっこうつらい。中間距離での牽制はほどほどにし、接近戦で闘っていこう。たまにバックステップから蛇使い・下段or前方を出していく程度にしておいた方がいい。特に下段は長いので、当たってくれることが多いのだ。


ジャンプ攻撃をガードさせたあとや…


立ちA・B→蛇キャンから…


ワンテンポ置いてコマンド投げを

接近戦で使っていきたい連携は…

●立ちA・B→キャンセル蛇キャン→ダッシュ→爆弾パチキorドリル

立ちA・Bから投げに持っていくには、Bのあとに⬇+Cや⬊+Cで2択をせまっていくなどして相手をかため、下地を作っていかなければいけないだろう。

●ジャンプC→ダッシュ→爆弾パチキorドリル

これもまた、相手をかためていれば比較的入りやすい方だろう。

●ジャンプC→しゃがみC→キャンセル蛇キャン

しゃがみCがヒットして相手がダウンした場合は、蛇キャンしてダウン攻撃を決めればいいだろう。

しゃがみCがガードされた場合、蛇キャンしてもう一度跳びこんでみたり、ダッシュから投げ技を狙ってみたり、蛇キャンをせずにそのまま蛇使いを出してみるというのもいいだろう。


しゃがみCに蛇キャンをかけていろんな選択肢をせまろう

●小ジャンプBC→爆弾パチキorドリル

ジャンプBCは特殊で、小ジャンプで出した時も着地にスキがない。それを利用してこのような連携もできるというわけ。また、スキがないということは、小ジャンプBCがヒットすればそこから立ちCや立ちAがつながるというわけだ。

ただし、小ジャンプBCはしゃがみ状態の相手にはかなりヒットしづらいので注意。


着地にまったくスキがないジャンプBC…使える!

●➡+A→空振りキャンセル爆弾パチキorドリル

中段技の➡+Aを見せてガードを誘っておいて、空振りキャンセルしてコマンド投げを決める。けっこう有効。


中段技の➡+Aを見せておいて…


空キャン爆弾パチキを。ゲージがあればドリルを

コンビネーション表

基本コンビネーション

つながる → / つながらない →

- A/上/○ → B/上/○ → C/上/× ／ ⬇+C/下/○ ／ ⬊+C/中/○
- ⬇+A/上/○ → ⬇+B/下/○ → ⬇+C/下/○ ／ C/中/×
- C/上/○ → C/上/○ → C/上/×

千堂つぐみ

攻略／DSP−たろりん



技コマンド表

●投げ技

- つぐみドライバー　➡+C
- つぐみスープレックス　背後で➡+C

●コマンド投げ

- モンキーフリップ　↘↘+C
- トリッピングアップ／パワーボンバー　⬅↙⬇+C（相手の立ちorしゃがみで変化）
- つぐみヒップ　トリッピングアップ中⬆+C
- レインボージャーマン　背後でしゃがみ状態で↘↘+C
- レインボージャーマンホールド　レインボージャーマン中C・C・C

●特殊技

- ローリングソバット　➡+B
- 脳天直撃！　⬅+C（ボタン押しっぱなしで3段階までため可）
- ローリングブリーカー　脳天直撃！中⬇+C
- キャッチ　➡⬅+C
- ボディスラム　キャッチ中⬇+C
- グランドパス　キャッチ中➡+C
- ロープ投げ　キャッチ中⬅+C
- 引き戻し　ロープ投げ中⬅+C
- 引き起こし　相手ダウン中⬇⬇+A
- ハイアップソバット　引き起こし中タイミングよくB
- 弁慶直撃！　⬅+B

●必殺技

- 通天閣ドライバー　⬅⬇↙+AorBorC
- なにわラリアート　⬅ため➡+A
- オクトパスヒート　⬇↘➡+C
- つぐみちゃんエルボー　⬇↘➡+A
- お好みヤキ入れ　⬇ため⬆+B・B・B・B・C
- ハンティングブリッジ　⬇↙⬅+B
- スーパードロップキックライト　Bボタンを5秒以上押し続け押し続けて放す

●超必殺技

- フライングつぐみドロップ　➡⬅↙⬇↘+BC
- なにわデスロック　トリッピングアップ中⬅↙⬇↘➡+BC

●オーバードライブパワー

- ループラインクラッシュ　⬇↙⬅↙➡+C

連続技

●しゃがみA・しゃがみB→キャンセルお好みヤキ入れ

お手軽連続技。跳びこみから、回りこみから、乱戦でしゃがみAが当たった時に…など、さまざまな場面で活躍してくれるハズだ。

●立ちC・C→キャンセルお好みヤキ入れorループラインクラッシュ

ダメージ重視の連続技。ジャンプCからつなぐこともできるが、打点はかなり低めにする必要があるぞ。

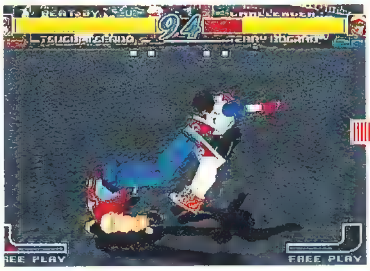
お好みヤキ入れは、最初のCを出した直後にためはじめること。ループラインクラッシュは最速でキャンセルするように。間合いが遠いと入らないこともあるので注意。

●グランドパス→レインボージャーマン（ホールド）orフライングつぐみドロップ

前号でも紹介した、投げ連続技。タイミングには余裕があるので決めやすいぞ。

●引き戻し→しゃがみC

引き戻しを決めると、バウンド中の相手に追い打ちを決めることができる。このあと、相手はダウンせずに着地するので、ダッシュで接近して着地際を攻めることも可能だ。





キャッチからの派生の1つ、引き戻しを決めたあとは…

ライデンにはお好みヤキ入れを決めることもできる。

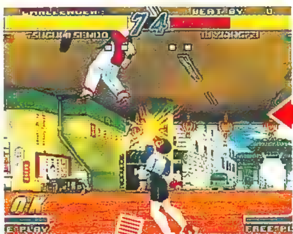
しゃがみCなどで追撃できる。威力もかなりあるぞい

●モンキーフリップ→つぐみちゃんエルボー→お好みヤキ入れ

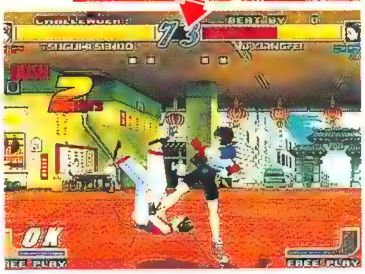
モンキーフリップからはコレがおすすめ。↘+C→キャンセルハンティングブリッジと違い、こちらはダウンを奪うことができる。つぐみちゃんエルボーは早めに出し、終わり際を当てるように。



モンキーフリップは投げ回避されにくいので、ガツガツ狙え



つぐみちゃんエルボーは、置いておくような感じで早めに出そう



そしてお好みヤキ入れ。シュートなキックで大満足ナリ

●オクトパスヒート→お好みヤキ入れ

当て身技のオクトパスヒートからの追撃。そんだけ。

●弁慶直撃！（カウンターヒット）→各種連続技

使いにくい弁慶直撃！だが、カウンターヒットすれば相手は長時間行動不能になるので、連続技が決め放題となる。立ちCを当てる時は、相手が立ち上がるまで待つように。

打撃ばかりでなく投げ技を決めることも可能。正面からの投げばかりでなく、なんと、ジャンプで相手を跳びこしてからレインボージャーマン〜ホールドも決められる。



弁慶直撃！がカウンターヒットするとこうなる。跳びこみも可能

キャンセル表

	A	B	C
立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	×	×	×
垂直小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
➡+B		×	
⬅+C		×	
⬅+B		×	
➡+C		×	
↘+C		○	

対人戦攻略

相手に接近して攻めたいつぐみだが、接近手段にとぼしいのが悲しいところ。

中間距離では、跳びこみ防止になる➡+Cや、足元の食らい判定がなくなる➡+Bを使っていこう。踏みこんでしゃがみBを出し、こまかく牽制するのもいい。

相手の跳びこみは➡+Cやオクトパスヒートで返していきたい。オクトパスヒートはダメージが大きいのが魅力だが、当て身判定の発生が遅いので小ジャンプを返すのはほぼ不可能だし、相手が技を出さずに着地した時は手痛い反撃を受けてしまう。よって、メインは➡+C。しかし、前後にウロウロしている時にCボタンを押すと、キャッチが暴発することがあるので注意。

接近手段は小ジャンプCがよい。➡+Bでも接近できるが、そのあとの状況はこちらが不利。ガードをかためて様子を見るしかないのがつらい。

接近戦では、しゃがみAを主体に攻めていこう。チクチクと連打しつつ、たまにしゃがみA・しゃがみBのコンビネーションにつないだり、小ジャンプCで接近し直すといい。しゃがみA・しゃがみB↓キャンセル通天閣ドライバーもたまにまぜよう。つぶされたりジャンプで回避される可能性はあるので、相手の反応が遅れることを祈ろう。無敵技を出されたとしても、出がかりならば投げられる。

しゃがみAチクチクモード中に、相手が割りこもうとしてしゃがみAがカウンターヒットしたら、すぐにもう1発しゃがみAを出せば連続技になる。反応してしゃがみA・しゃがみB↓キャンセルお好みヤキ入れを決めよう。

しゃがみAから不意にキャッチを狙う手もある。しゃがみAからすぐに出しても、投げ判定の発生の遅さのおかげでバッチリつかめることが多い。しゃがみA・しゃがみB↓キャンセルフェイント技（➡+AC）からキャッチ、という流れもアリだが、割りこまれやすいので多用は禁物。キャッチからはグランドパス（+α）とボディスラムで2択を仕かけよう。ボディスラムのあとは引き起こし↓ハイアップソバットが確定だぞ。

立ちA・B・↘+C↓キャンセルお好みヤキ入れも強力な連係。↘+Cは中段で、そのあとのお好みヤキ入れは発生の早い下段。非常にガードが困難な連係なのだ。↘+Cがヒットしても、キャンセルお好みヤキ入れが空中でヒットするのでおいしい。立ちAはリーチが短いので、A・Bと素早く入力してB以降を当てる感じで使っていこう。

しかし、Bと↘+Cの間隔がけっこう長いので、バレると簡単に割りこまれてしまう。毎回出し切るのは考えものだ。反撃を受けにくい立ちA・Bで止め、しゃがみCや小ジャンプCに連係したり、様子を見るという選択もまぜていこう。

お好みヤキ入れがガードされてしまった場合だが、どこで止めても反撃を受けてしまうので、4段目で止めるか、最後まで出し切るかを使い分け、少しでもスキをごまかすべし。最後の蹴りは中段で、ディレイもきくので、一応反撃を受けにくくできるぞ。2～3発目から遅めにヒートブロウを出すのもアリだ。

攻めこまれてしまった時は、無敵時間のあるなにわラリアートでの割りこみを狙う。コンビネーションの3発目に合わせるのがよい。とはいえ、発生が遅いので、スキが小さいコンビネーションに合わせてしまうとガードされる危険性がある。ガードされるとしゃがみAや投げ技で反撃を受けるので、投げ回避のコマンドを入力しておくといい。

なにわラリアートがヒットしたあとは、相手が受け身を取らなければ引き起こしを、受け身を取った場合はスキにジャンプCからの連続技を決めることができる。受け身のスキを狙う場合は、相手が地面に着く直前にジャンプしなければならないので、受け身を取ったかどうかを確認することはできないのだが、読み勝てればダメージ効率がアップするぞ。

最後におわびのコーナー。

つぐみちゃんエルボーは当て身ではなく、モーション中に打撃防御判定がある技でした。前半は足元に、後半は上の方に打撃防御判定があります。もちろん飛び道具とかも止められます。調べが甘くてゴメンナサイ。



中段のA・B・↘+Cをキャンセルしてお好みヤキ入れを出すと…

超高速の中段↓下段連係のできあがり！ まずガードされません

コンビネーション表

つながる →　つながらない ⇢

区分	1		2		3
基本コンビネーション	A/上/○	→	B/上/○	→	C/上/×
				⇢	↓+C/下/○
				⇢	↘+C/中/○
	↓+A/上/○	→	↓+B/下/○	⇢	↓+C/下/○
				⇢	C/中/×
	C/上/○	→	C/上/○	⇢	C/上/×
専用コンビネーション	C/上/○	→	C/上/○	⇢	↑+C/中/×
	B/上/○	→	→+B/上/×	→	↓+C/下/×
	しゃがみB/下/○	→	C/上/×	⇢	↗+C/上·中/×・×
				⇢	←↙↓↘→+C/投げ

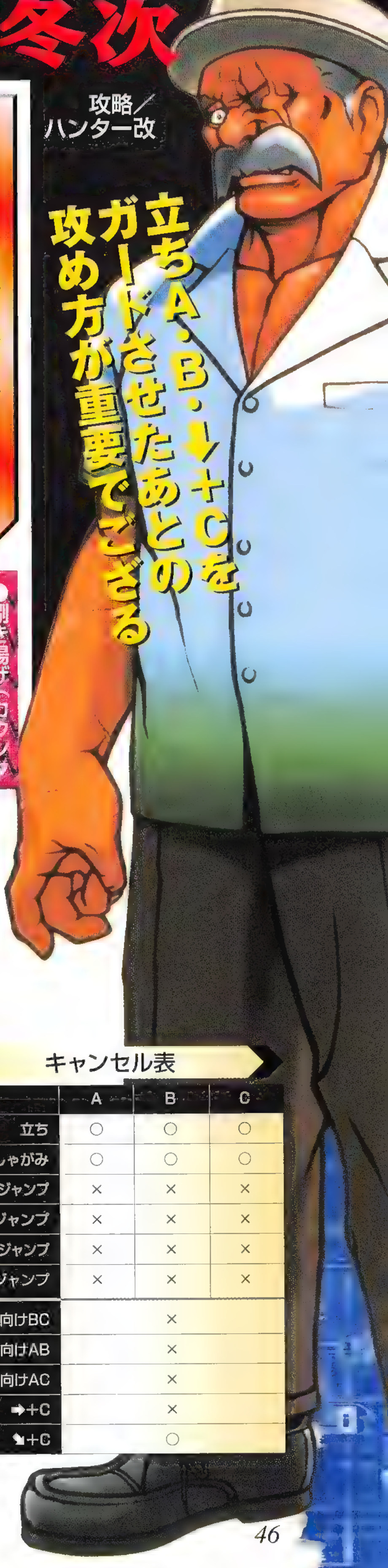


ラリアートのあと、受け身を読んだらジャンプしておくべし。毎度♥

坂田冬次

攻略／ハンター改

立ちA・B・↓＋Cをガードさせたあとの攻め方が重要でござる



連続技

●立ちC・C→キャンセル弱弐双連斬 or 摩利支天

坂田の基本ともいえる連続技。超必殺技が出せない時は弱弐双連斬、超必殺技が出せる時は摩利支天を使っていこう。ただ注意して欲しいのが、摩利支天の追加技はなるべく出さないようにするということ。追加技は連続ヒットしないので、5発目まで出し切って確実にダメージを与えた方がいい。

この連続技はダメージが大きいということと、ガードされてもスキが小さいというのが利点だが、立ちCの発生が遅いという欠点もある。相手の技のスキに決めていこう。

ヒートブロウが地上でヒットしてよろけている相手には、この連続技が一番安定する。

ちなみに、立ちC・Cからは合気鏡殺も連続技になるのだが、当てても反撃されてしまうぞ。

●立ちA・B・↘＋C or ↓＋C→キャンセル弱弐双連斬

2択からの連続技。↘＋Cキャンセルの場合は弐双連斬が1段目しかヒットしない。↓＋Cキャンセルだと2段目までヒットするので、おもに↓＋Cを使っていこう。

ただ、立ちA・Bからのコンビネーションは無敵必殺技に割りこまれてしまうので、無敵必殺技を持っているキャラに対しては多用は禁物。

●捌き揚げ（カウンターヒット）→各種追い打ち

捌き揚げがカウンターヒットすると相手はよろけるので、さらに攻撃を決めることが可能。一番安定するのが直接、不倶戴天を決めるというもの。ヒートゲージがない時は、轟天殺で安定しておこう。

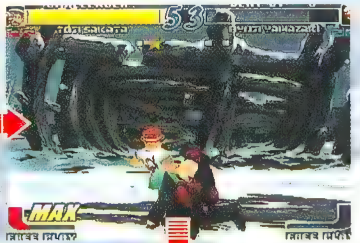
ヒートブロウ→立ちC・C→キャンセル各種必殺技というのもあるが、ダメージ面で不倶戴天に劣ってしまううえに、相手にヒートゲージがある場合は食らいキャンセルヒートブロウで割りこまれてしまうので、あまりおすすめできない。

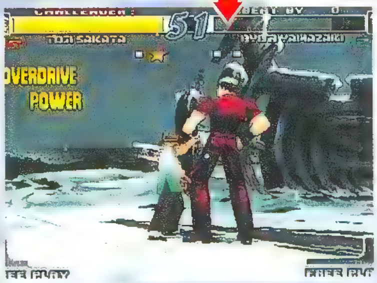
●四方斬り→立ちA・B・C

四方斬りがしゃがみ状態の相手にヒットした時のみ入る連続技。立ちA・B→キャンセル合気鏡殺というのもあるが、合気鏡殺はヒット後に反撃を食らってしまうのでおすすめできない。轟天殺を決めたあとの2択から使おう。

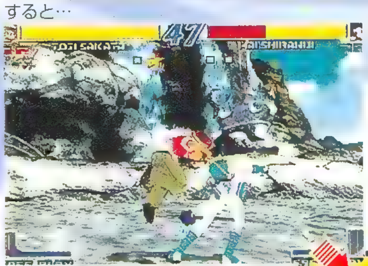


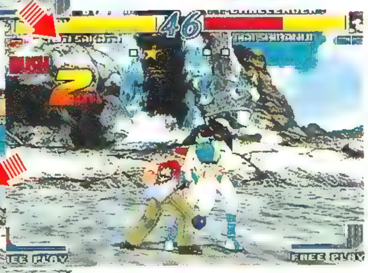
捌き揚げがカウンターヒットすると…

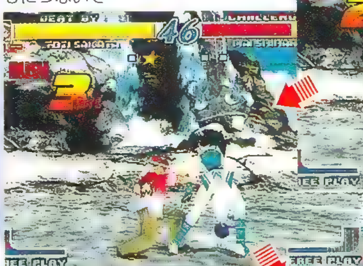

もれなくよろけをプレゼント



そしてそこに不倶戴天を決めてやろう


中段の四方斬りがしゃがんでる相手にヒットすると…


立ちCが入って…


Cにつないで…


最後の締めはやっぱりコレ。安定するぅ…

技コマンド表

技名	コマンド
●投げ技	
四方投げ	→＋C
膝廻し	背後で→＋C
●コマンド投げ	
入り身投げ	←→＋C
裏入り身投げ	背中を向けて↓＋C
鴉落とし	ジャンプ中↙or↓or↘＋C
●特殊技	
表裏	↓↓
片羽根割り	入り身投げ中↓＋C
秘中殺	裏入り身投げ中↑↓＋C
捌き揚げ	背中を向けてBC
踝割り	背中を向けてAB
四方斬り	背中を向けてAC
●必殺技	
弐双連斬	↓↙←＋AorC
合気鏡殺	→↓↘＋A
竜巻捕縛	←↙↓↘→＋A
轟天殺	→←↓↑＋C
●超必殺技	
摩利支天	↓↙←↙→＋BC後←↙↓↘→＋C
●オーバードライブパワー	
不倶戴天	レバー1回転＋C

キャンセル表

	A	B	C
立ち	○	○	○
しゃがみ	○	○	○
垂直通常ジャンプ	×	×	×
垂直小ジャンプ	×	×	×
斜め通常ジャンプ	×	×	×
斜め小ジャンプ	×	×	×
背中向けBC		×	
背中向けAB		×	
背中向けAC		×	
→＋C		×	
↘＋C		○	

対人戦攻略



轟天殺を決めたあとは背を向けるので…



中段の四方斬りで攻めたりできる

たまには入り身投げを狙ってみるのも…

まず、対人戦攻略で多用する技についての補足をしよう。垂直ジャンプA、ジャンプBはどちらもリーチが長く発生が早いので、牽制に向いている。

掬き揚げは上段技だが、ヒットすると相手をよろけさせることができる。しかもカウンターヒットすれば相手はくずれ落ちて行動不能状態になるので、投げ技を入れることも可能。

合気鏡殺はカウンターヒットすればダウンを奪える。が、やっぱり一部の技で反撃を食らうことがある。

轟天殺は決めたあと相手に背を向けるので、起き上がりに四方斬りと踝割り、裏入り身投げで3択を仕かけることができる。

ちなみに、轟天殺は空振りしても失敗ポーズがないため、相手が投げ間合いにいない時や、ジャンプで回避されてしまった時は、コマンドの関係上ジャンプCが出る。これは密着状態で使うと、相手が地上にいる場合は轟天殺が出て、ジャンプしていた場合はジャンプCで迎撃という感じになるので、便利な使い方ができるぞ。ちなみに、不倶戴天のコマンドも最後を上方向にすれば、同じように対空技に早変わりするぞ。

と、ここで、『➡⬅⬇⬆』のコマンドが出せない人に朗報。このコマンドは『➡⬅↙⬇↘➡↖⬆』というコマンドでも出るのだ。

というわけで、本題。

おもに使っていく技は、立ちB、立ちA・B・⬇＋C、立ちC・C・C。

立ちBは前号でも紹介した通り、リーチが長く発生が早い。牽制で使っていこう。

立ちA・B・⬇＋Cのコンビネーションはガードされてもスキが小さく、間合いが離れる。反撃を食らうことはまずないが、無敵必殺技で割りこまれることがあるので、無敵必殺技を持っているキャラに対しては使用するのを控えておいた方がいいだろう。無敵技を持っているキャラに対してはBで止めておいて、様子を見るという手もある。Bで止めるとスキが小さく、無敵必殺技で割りこまれることはほとんどない。これはかなり重要なので覚えておこう。

最後の⬇＋Cをガードさせたあとの攻め方として、①キャンセルフェイント技（⬇＋BC）のあとにダッシュして近寄り、轟天殺 or 不倶戴天、②立ちBで牽制、③攻撃を先読みして竜巻捕縛、④小ジャンプから攻めこむ、⑤キャンセルヒートブロウ、などがある。注意点は以下の通り。

①は打撃技に弱い。何かしら打撃技を振ってくる相手には使わない方がいいだろう。

②は相手が出してきたしゃがみCに一方的に判定勝ちできるのだが、仕切り直しのような状況になってしまう。

③は読みが当たればダメージが大きいが、この場面では相手は下段技を出してくることが多いので、あまり有効とはいえない。いったん様子を見て、しゃがみAなどの竜巻捕縛で取れる技を出してくるようなら使っていってもいいだろう。

④は攻めこんだあとに投げを狙っていくといいだろう。通常技を出しても、小ジャンプ攻撃のあとはスキができるのでおすすめできない。

⑤は相手に読まれて回避されてしまうと、気絶させられる可能性が高くなるのでリスクが大きい。

立ちC・C・Cのコンビネーションは最後に背を向けてしまうが、スキは小さい。背を向けている場合でもガードができるからだ。これを利用して、反撃しようとして出してきた相手の攻撃を竜巻捕縛で対処するという手もあるぞ。

相手の反応が遅い時は、背を向けた状態で出せる技で攻め続けよう。おすすめは四方斬り、踝割りの2つ。他の2つの技は発生が遅いので、反撃を食らってしまうことがある。連係を途切れさせないことが目的の場合は、四方斬り、掬き揚げを使っていこう。



立ちA・B・⬇＋Cをガードさせたら…

間合いがこんなに離れる。ここからいろんな攻めができるにゃー

コンビネーション表

基本コンビネーション

つながる ➡　つながらない ➡（オレンジ）

A/上/○	➡	B/上/○	➡	C/上/×
				⬇+C/下/○
				↘+C/中/○
⬇+A/上/○	➡	⬇+B/下/○	➡	⬇+C/下/○
				C/中/×
C/上/○	➡	C/上/○	➡	C/上/×



ラスボス黄龍最強の証を解析!!

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 月に咲く華、散りゆく花

TM

今回は家庭用ROM&CDで使用できるラスボス黄龍の大特集。技解析からCPU戦までフルコースでお届けするぞ。

解析・攻略／飲み頃KING

SNK	
業務用MVS	発売中／128,000円
家庭用ROM	発売中／32,000円
家庭用CD	発売中／6,800円
SS	—
PS	—
容量未定	格闘アクション

技解析

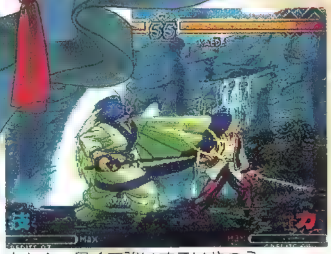
通常技

立ちAはリーチが長く出も早い。これがのちにある悲劇を招く結果となる。詳しくは連続技を見てね。しゃがみAは下段判定の技。連殺斬に組みこむとおもしろいかも。➘＋Bの追い打ちとモーションが一緒だが追い打ちには使えないのであしからず。⬅＋A…立ちAとのセットでやばいことになる。しつこいようだが連続技参照。

立ちBはよほど離れていない限り2ヒットし、この2段目にキャンセルがかかる。ここからほとんどの必殺技がつながってしまう。しゃがみBは下段攻撃なのでこれも連殺斬に組みこめばかなりねこまっぷたつ（謎）。➡＋Bはキャンセルこそかからないもののリーチがかなり長め。

立ちCは踏みつけ技。見た目通り追い打ちにも使える。しゃがみCは立ちCとまったく同じ技。当然上段判定なのでどうすんの？って叫んでいた（自分事）。➘＋Cは他の蹴りと同じ踏みつけだが当たり判定が微妙に異なり、こちらの方が若干長めになっている。もちろん追い打ちにも使え、ものすごく気合いがこもっている分威力も高いが、上段攻撃なのが悲しい。➡＋Cは『力』ならキャンセルして色々な技につなぐことができる。しかし、蹴る時に後ろにのけぞりながら蹴っているため意外にリーチが短く、連殺斬に組みこんだ場合当たらないことが多い。

ジャンプAはリーチはそこそこあるが、早く出してしまうと技が出ているのにもかかわらず当たり判定が消滅してしまう。ジャンプBはリーチもあり、なおかつ簡単に裏まわりを狙えるので跳びこむ時はぜひこのジャンプBに清き1票を（かなり勝手に選挙）。ジャンプCは裏まわりを狙える他、昇りで出せば中段にもなる。タイミングはそれなりにシビアだが使っていけなくもなし。ジャンプC↓（昇りで）ジャンプCで2連に…って、ごめんなさい…。


立ちA。早くて強いすごいやつう


ジャンプB。裏まわりにもなっちゃう

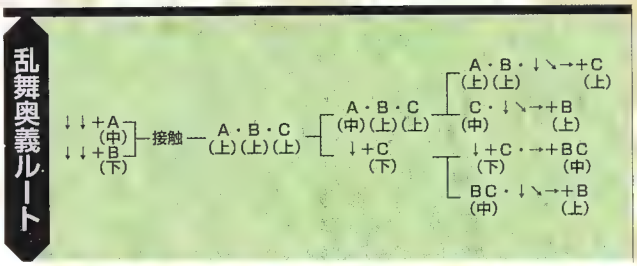
技コマンド表

技	コマンド
●必殺技	
空ヲ貫ク丹塗ノ矢	⬇➘➡＋A or B（ため可）
天津罪清メル大祓 ★	⬇⬋⬅＋A orB(4回連続入力)
別天懇親ノ一刀	⬇⬋⬅＋C
変技ノカマヘ	BCD（剣質変更）
●超奥義	
朱雀・高尚タル灼熱ノ火炎	空中で➡⬅⬋⬇➘➡＋A
白虎・空ヲ裂ス猛虎ノ狂爪	➡⬅⬋⬇➘➡＋B
玄武・憂キ世ノ穢レ浄化ス水柱	➡⬅⬋⬇➘➡＋C
青龍・天地共鳴ス怒号ノ雷鳴	➡⬅⬋⬇➘➡＋D
●潜在奥義	
四神ノ力集イテ是ナル驕レシ者黄泉国ヘト誘ワン	⬅➡➘⬇⬋⬅＋B
●乱舞奥義	
終焉ノ舞	⬇⬇＋A or B

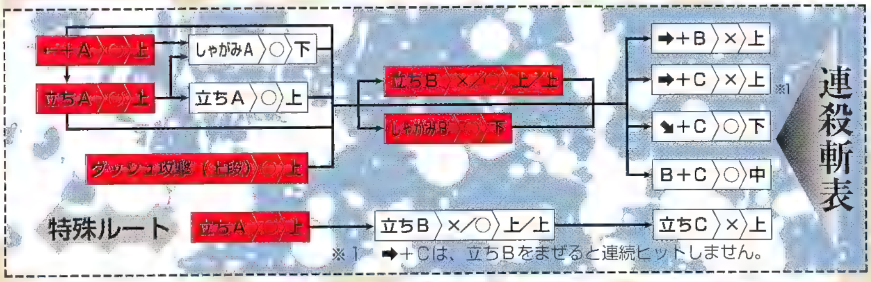
キャンセル表

	力	技・極
立ちA	○	○
しゃがみA	×	○
⬅＋A	○	○
立ちB	×／○	×／○
しゃがみB	○	○
➡＋B	×	×
立ちC	○	○
しゃがみC	○	○
➘＋C	○	○
➡＋C	○	×
BC	×	×

乱舞奥義ルート



連殺斬表



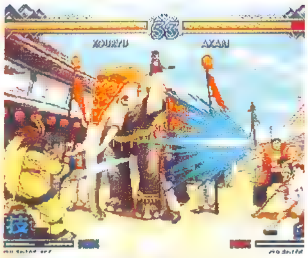
※1 ➡＋Cは、立ちBをまぜると連続ヒットしません。

必殺技

○空ヲ貫ク丹塗ノ矢

矢を発射する飛び道具。ボタン押しっ放しである程度発射を遅らすことができる。押し続けることによって威力が変化することはない。強で出した場合、矢をつがえるまでに時間がかかるのでペケ。主に弱を使おう。弱のみ通常技から連続技に組みこめる。

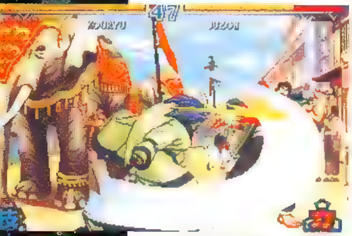
強は、『力』なら➡+Cキャンセル、『技』『極』なら乱舞奥義打ち上げフィニッシュキャンセルから決めることができるって…やらないか。



空ヲ貫ク丹塗ノ矢。早いの

○天津清メル大祓

相手に向かって突進していく技。全部で4回入力で一丁あがり。昇華は1~3回目の入力後にいける。弱は移動距離は短いものの出が早く、弱斬りからでも連続技になる。強は出が遅いが画面端まですっとんでいく。



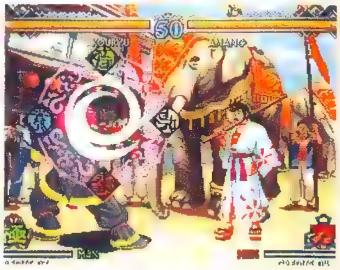
天津清メル大祓。強いんだこれが

○別天懇親ノ一刀

誰もが一度は食らったことのある技。その最大の原因は中段判定だということ。また、多少出るのは遅いが上にも強いため、対空としても使っていけるなかいいヤツ。連続技にも組みこめるが、他が強いのでわざわざこれを使う必要ないかも。

○変技ノカマへ

剣質を変える技。『技』は『力』に『力』は『技』へと変わる。ちなみに『極』の場合は技が発動してもしかならない。通常技や必殺技からキャンセルで出すことができないが、逆にこの技をキャンセルして必殺技を出すことができる。剣質が変わっている最中に無敵時間があるのでかなり利用できる技だ。

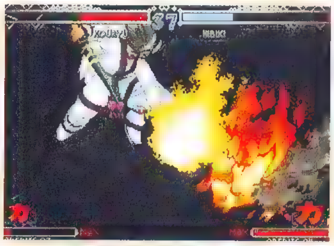


変技ノカマへ。全身無敵なの。きたねえ

奥義

○朱雀・高尚タル灼熱ノ火炎

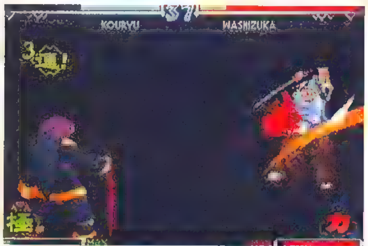
空中で出すことのできる中段判定の超奥義。(だらしなくしてる方の)手からぼわっと炎を出して相手を燃やしてしまうというもの。天津清メル大祓の3回目入力後昇華でもっていくという使い方が吉。ジャンプBからも連続技にできる。またジャンプ攻撃を空振りしたあとでも出せる。



朱雀。中段技さあ

○白虎・空ヲ裂ス猛虎ノ狂爪

投げ判定の超奥義。とにかく相手に触れれば投げることができるので示源のしゃがみBで伸ばした手の先をつかんでしまうという恐ろしいこともできる。さらに技の発動中は硬体術になっているという徹底っぷり。相手の技の隙間に強引に割りこんでいくことができちゃう。通常技から連続技に組みこめるうえ、昇華からももっていける。変技ノカマへキャンセル白虎と狙ってみるのもおもしろいかも。



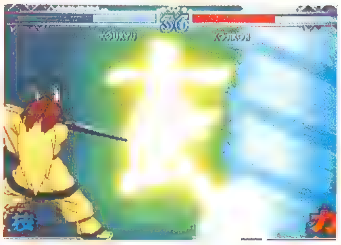
白虎。相手がガードしてても関係なし

○玄武・憂キ世ノ穢レ浄化ス水柱

剣を地面に向かって降り下ろし、相手が触れてしまうとなぜか竜巻が発生して相手を包みこむというもの。剣圧に触れても同様の結果が起こっちゃいます。剣で3ヒット、竜巻で5ヒットになり、剣は当たった場所によってヒット数が異なるうえ、思いっきり先端を当てると1回当たっただけで竜巻が発生せずに終わってしまうこともあり。

発生が遅いのでほとんどの通常技や昇華から連続技に組みこめないが空中の相手もつかまえられるので、『力』の場合➡+Cから連続技にもっていくことができる。

実はこの技、剣に食らい判定があり、相手が何気なく出した通常技と相打ちになってしまうこともあるので気をつけようね。



玄武。とにかく長え

○青龍・天地共鳴ス怒号ノ雷鳴

対空にも使えなくもない超奥義。飛び上がって剣を180度くるっと回転させる。ヒットすると謎の雷が発生して、相手にめりめり当たるというもの。しかし、無敵時間がないので跳びこみ攻撃でつぶされてしまうこともある。ただ、剣にはくらい判定がないのでうまく使えば強力な対空となってくれるのだ。180度くるっと剣を回転させているものの、後ろの方にいくと判定がなくなってしまうため注意が必要なの。

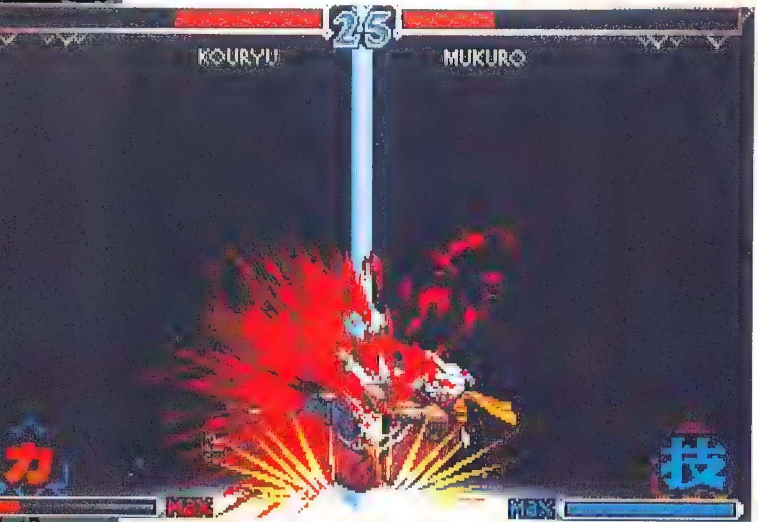


青龍。対空として使っていくにはちょっとキツイか?

○四神ノ力集イテ是ナル穢レシ者黄泉国ヘト誘ワン

これ1発でほぼ限界ダメージまでいってしまうかなり壊れた潜在奥義。相手に向かって突進していき、相手を打ち上げたあと地獄門から巨大な槍が降ってきて浮いている相手に突き刺さり(だいたいこの時点で限界ダメージまでいってしまう)、さらにそのまま地面にドスンというとってもえげつなき技。この間に黄龍が何かいっているが、これは技の名前をそのままいってるだけです、ハイ。とりあえず通常技から連続技になるのでさらにいやらしさアップ♥

無敵時間がゼロなのがせめてもの救い。突進は通常技で止められちゃいます。ただ、空中にいる相手も強引につかんで引きずりおろしちゃうのでなんかナッシング~。



四神ノ力集イテ(以下略)。減りすぎだよ、これ

※コマンドはすべて自キャラが右向きの時のものです。技コマンド表中の★は昇華対応必殺技です。キャンセル表、乱舞奥義ルート、連殺斬表はすべて編集部調べで、○はキャンセル可能、×はキャンセル不可を、上、中、下はそれぞれ、上段攻撃、中段攻撃、下段攻撃を示しています。また、連殺斬表の赤部分の技は、連殺斬の始点になることを示しています。

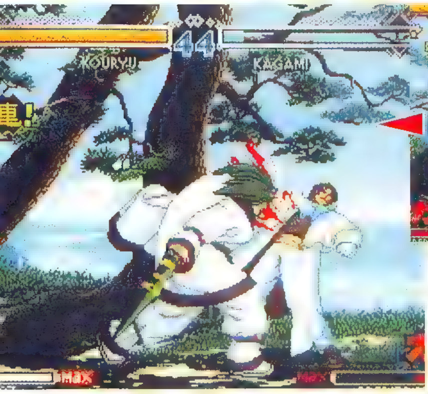
連続技

●『力』『極』…ジャンプB→立ちA×1～4→キャンセル弱大津罪清メル大祓→（昇華）朱雀・高尚タル灼熱ノ火炎 or（昇華）青龍・天地其鳴ス怒号ノ雷鳴

『力』でのメインとなる連続技。立ちAは目押しでぱたぱたと当てていく。ジャンプBを裏まわりで当てれば、キャラによっては立ちAが5発入る。これだけでかなりの体力を根こそぎ奪い取れちゃうのだ。昇華のタイミングは、朱雀を使う時は3回目の入力後、青龍の場合は1回目の入力後でおっけえ。



立ちAをぺちぺちと当てていってえ



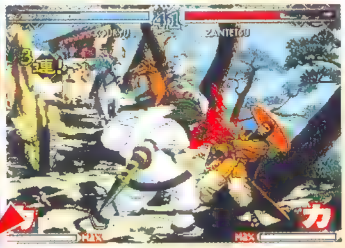
突進！　超強え

●『力』『極』…ジャンプB→立ちB→キャンセル強天津清メル大祓→（昇華）白虎・空ヲ裂ス猛虎ノ狂爪

超奥義の白虎を連続技で使いたいならこれ。

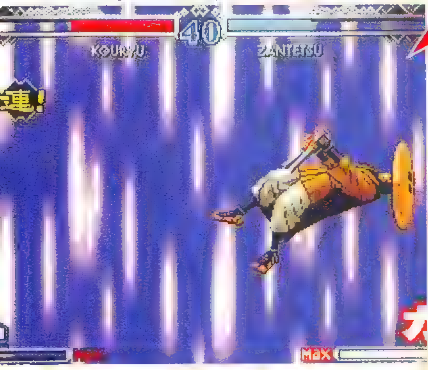
●『力』『極』…ジャンプB→立ちB→キャンセル四神ノ力集イテ是ナル驕レシ者黄泉国ヘト誘ワン

潜在奥義を使った連続技。潜在奥義だけでほぼダメージの限界までいってしまうので、こんなんでもおっけえなの。つーか潜在奥義減りすぎ。マジやベーッス。



立ちBをキャンセルしてえ

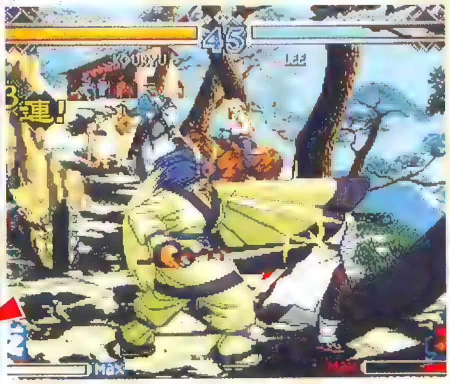
とどめ。浮いちゃった斬鉄



●『技』『極』…ジャンプB→（←+A・A）×1～n・A・B・BC→弱天津清メル大祓

『技』で狙うならこの悪夢の連続技。←+A・Aまでを1セットとして泣きながら目押しでぺちぺちとつなぎ（これがそーとーむずかしひ）、BCで浮かせ、それを天津清メル大祓で拾うというもの。この時、4回目の入力は少し遅めに入力してやらないと当たらない。ちなみに100万時間やった結果（かなりおおげさ）←+A・Aを8セットまで続けることができちゃった。もっと入りそうな気がするのでヒマな人、ぜひ挑戦してみてね。普段対戦で使うなら2～4セットが妥当かも。

←+A・Aのあとに…



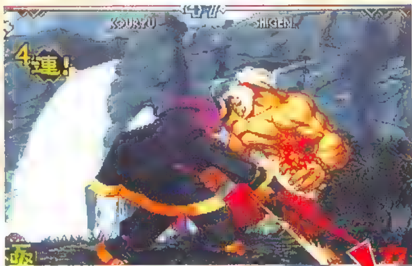
さらに←+A。世界記録に挑戦

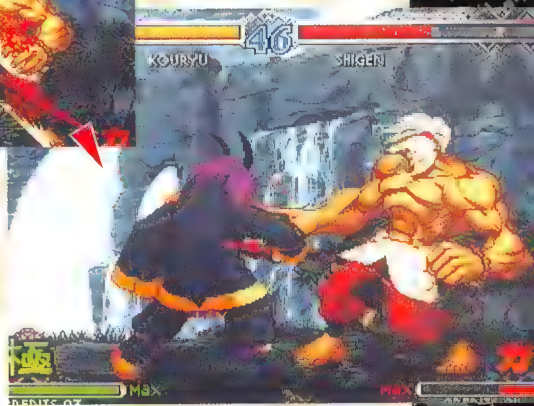


●『極』…ジャンプB→（←+A・A・A）×2・B・BC→弱天津清メル大祓→（昇華）朱雀・高尚タル灼熱ノ火炎 or 玄武・憂キ世ノ穢レ浄化ス水柱

『極』の連続技。連殺斬の←+A・A・Aはレバーを後ろに入れたまま連打していてもかまわない。目押しが苦手な人向けの地球に優しい連続技（適当）。もちろん目押しに自信がある人は←+A・Aのくり返しの方で限界にチャレンジだ。頑張っちゃえ。朱雀を使う場合は3回目の入力のあと昇華。玄武を使いたい場合は1回目の入力後に昇華でGOだ。

今度は←+A・A・Aのあとに…





また←+Aと。こっちの方がお手軽う

●『技』…乱舞奥義（打ち上げフィニッシュ）→変技ノカマヘ→キャンセル弱大津神清メル大祓→（昇華）朱雀・高尚タル灼熱ノ火炎

変技ノカマへがキャンセルできることを利用したムリヤリ連続技。乱舞奥義で打ち上げたあと、変技ノカマへを出して、剣質を『力』にしてすさまじい勢いでキャンセルし、弱天津清メル大祓を当ててそのあと昇華で朱雀までもっていってしまおうというもの。こんな苦労しなくても『極』ならイッパツじゃん、というツッコミはこのさいナシ。まあ、一応こんな連続技もあるんだあぐらいに覚えておいてくれればいいです、別に（ちょっと悲しい）。

ぴきーん！　ここから最速でキャンセルだあ



乱舞奥義で浮かせたら



対人戦攻略

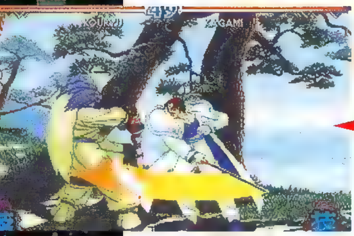
黄龍はラスボスにふさわしくすさまじい強さをもっている。その強さゆえあまり対戦でめりめり使っていると友達に明日から3日間対戦してもらえなくなってしまうぞ（大ウソ）。ってゆーかまじで強いの。CPUであれだけ強かったのだから人間様が使って強くないわけがない。ってなわけで対戦においてどうしたら勝てるか、そして邪悪かを詳しく説明しちゃうの。

基本的な闘い方としては、『何でもアリ。なんかてきとーにやってればいつの間にか勝てちゃう』だ。…あっ、そこの人、本を閉じないでえ。じょーだんなのじょーだん。ただの穴埋めなんていわないでえ…。とにかくすべての技がそれだけ強いということでござる（誰だおまえ）。

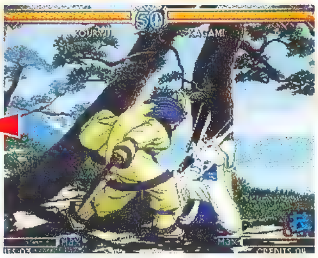
それじゃあ気分を切り替えまくって具体的な説明に入っちゃうね。まずは地上での攻め。これは立ちAを牽制でぺちぺちと出していきながらおもむろに天津清メル大祓を出したり、『技』ならば連殺斬でごりごりと押したりしていく。ちなみに立ちBはガードされても反撃を受けづらいので安心して使っていけるぞ。ってゆーか立ちBのスキがほとんどない黄龍っていったい…（マジで）。

んでもって連殺斬なんだけど、しゃがみA、しゃがみBが下段判定なので時折まぜていくととっても邪悪♥ 相手が食らっちゃえばこっちのもの。連続技でアディオスだ。

そしてBC。これはなかなかのリーチをもっているので単発で出してもおっけえだ。間合いが離れていてもいい。



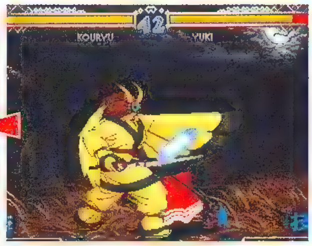
反撃を受けづらいの。なんか強烈なカンジ



立ちBをガードされても…



しゃがみA。下段ざますう



立ちAから

遠距離戦なら、➡＋Bや、跳びこみも抑えられるうえに中段判定にもなっている別天空ヲ貫ク丹塗ノ矢を連打すればもう相手は何もできなくなっちゃうの。けずりのダメージもなかなかいい感じ。こちらの技に弾きで対応する相手に使えばかなりいやがられる。

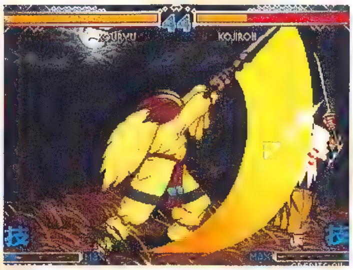
対空についてなんだけど、安定して対空に使えるような技が…ないんです。一応別天懇親ノ一刀と青龍が早出しで（青龍も無敵時間がないため引きつけるとつぶされてしまう）対空技として使っていけるけど、そんなに頼れない。

そこで使っていくのが変技ノカマへ（よし）。これは全身が無敵になるうえに、なんと投げも防いでくれてしまうすぐれモノ。このあとはキャンセル天津清メル大祓や空ヲ貫ク丹塗ノ矢を出していこう。また、弾きで対応していってもすごいことになる。

こちらから跳びこむ時はジャンプBで安定。とにかく長く裏まわりにもなる。いいことだらけ。そして立ちA連打や、連殺斬で一気にたたみかけよう。また、跳びこんだあと昇りジャンプCを出していくのもおもしろいぞ。相手がしゃがんでいるようであれば華麗にクリーンヒットだ。

朱雀は通常技を空振りしても出せちゃう。そこでジャンプ攻撃を空振りして相手を跳びこしたあと、朱雀を出してみよう。すると普通に出した時はそのままの方向で技を出すのに対して、こちらの場合はなぜかわざわざ相手の方を向いて技を出してくれちゃう。当然ガードも逆なのがいかす。なかなかおもしろい現象なので覚えておいて対戦でも使ってお友達をびびらせてあげようね。

とにかく相手にすさまじく何もさせずにごりごりで勝つことのできる黄龍。さあ、みんなも今日から（明日からでもよし）黄龍を使って街の人気者になっちゃえ（なんか適当）。



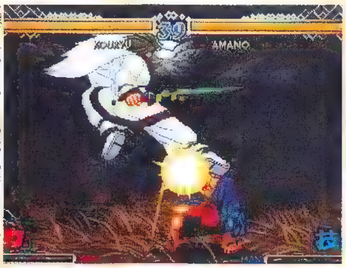
BC。なかなか長いぞ



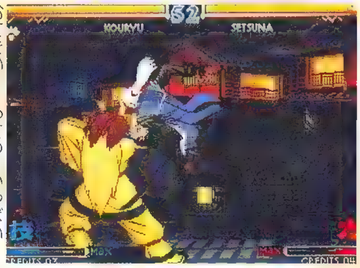
前の矢が残っている間にもう次の矢を撃とうとしてるし。早撃ちガンマンもびっくりだ



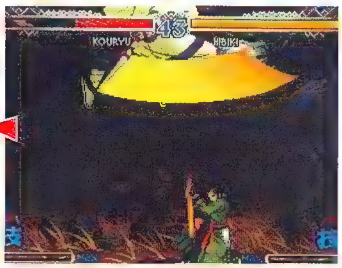
ちゃんと相手の方を向いちゃう。謎



逃げキック。しゃがんでる相手に当たっちゃうの



むてきい！ってゆーかやばい



でも通常技を空振りしてから出すと…



朱雀は普通ならこう出ちゃう

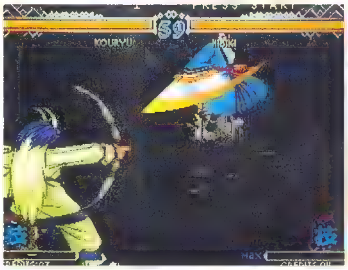
対CPU戦基本戦法



もうほんとにこれだけ

●百発百中締切り間近のアイウォンチュウ♥パターン
対応キャラ：全キャラ

今、この原稿を書いている者の心情が伝わってきそうなせつなさ大爆発のパターン。もはやパターンと呼べるかどうかすら危ういほど簡単。



少しためておけば対空にもなっちゃう

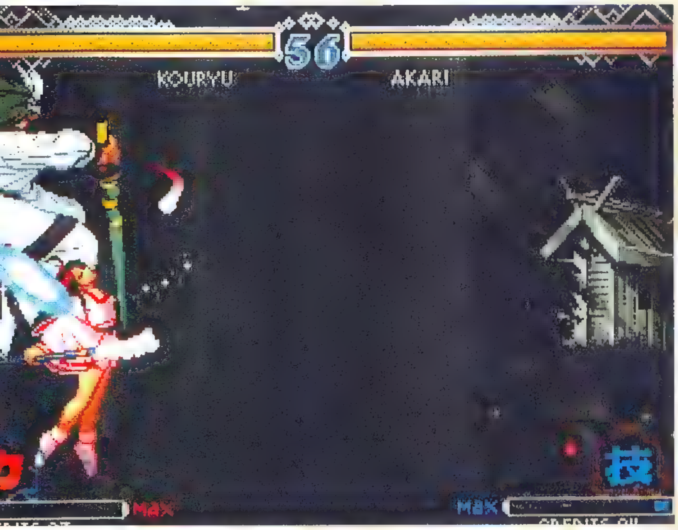
やることはいたって簡単。ただ単に弱空ヲ貫ク丹塗ノ矢を連発するだけ。場合によってはある程度ためておいて跳びこんできたら発射、というふうに対応していくこともある。黄龍にもいい感じで対応してしまう面白さ100点満点のできにねこまっぷたつ。とにかく相手がガードしてもけずりの量がハンパじゃないので、もうなりふりかまわず矢を発射しまくろう。

とはいったものの、このパターン、実はそれなりに弱点もある。相手に近づかれすぎてしまったら非常にまずいのだ。こちらの出す矢に反応して跳びこみ攻撃を食らうか、またはガード後反撃を受けてしまう。そこで、相手が近くにいる時の対応のしかた、またはこれ以外で有効なパターンもあるのでいくつか紹介していっちゃうね。

●跳んで誘って百万ゲージパターン
対応キャラ：楓、雪、玄武の翁、一条あかり、嘉神慎之介

後ろジャンプで相手のスキのある技を誘いそれを空中ガード、着地後連続技でえらい目にあわすという恐怖のパターン。ちなみに画面端の方がやりやすかった（超自分事）ので、試合がはじまったらまずは画面端までさがるようにしよう（例外キャラあり）。

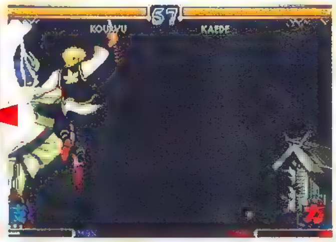
キャラによってはジャンプ攻撃を出すことによってしか誘えないのでそちらはキャラ別の攻略を見ちまってね。



あかりも誘われちゃってます。なんか変身中みたい



反撃開始だあ



空牙をガードしたら…

●待って誘って午前様パターン
対応キャラ：鷲塚慶一郎、天野漂、真田小次郎、高嶺響

しゃがんで待って相手の技をガードし、そのスキに反撃するものや、跳びこみを待つもの、またはこちらのなんらかの技を出すことによって相手の技を誘っちゃうものなどいろいろあるのでそちらはキャラ別の説明を参照しまくってね。

しゃがみAを出すと



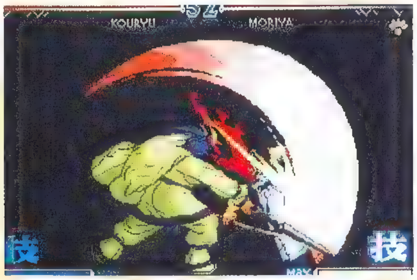


ジャンプで襲いかかってくるの

●これが常世の力なのスーパーゴリ押しパターン
対応キャラ：御名方守矢、神崎十三、骸、刹那、直衛示源

ただ単に➡＋Bだけでごりごりと押していくのと、別天懇親ノ一刀をひたすら出していくという力押しスペシャル。ガードされてもかまわずにどんどん当てていってしまえばおーるおっけえ。

どちらの技を使うかはキャラ別攻略参照のこと。

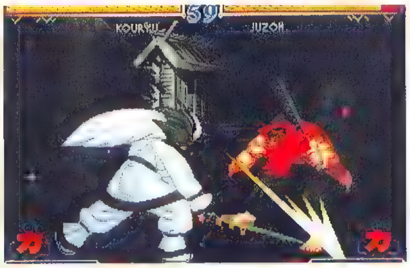


兄さんも撃沈

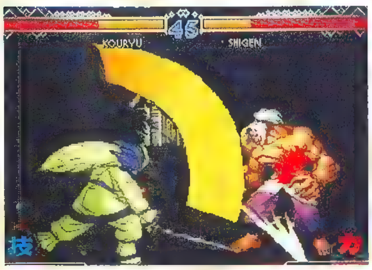
●その他のパターン
対応キャラ：李烈火、斬鉄、黄龍

李、斬鉄の2人は前半にしか出てこないのではっきりいってジャンプ攻撃から連続技を決めていくだけでおっけえだ。ってゆーか、前半に出てくるキャラすべてに同じことがいえる。連続技の練習台にしちゃえ（ひどい）。

黄龍は弾きを中心に使っていく、やや待ち系のパターン。詳しくは後述の説明の方をしっかり読んでさくっと勝っちゃおうね。



金棒も撃沈



ついでに父さんも撃沈だあ

対CPU戦キャラ別攻略

VS楓

楓はこちらのジャンプに反応して空牙でたたき落としてこようというなかなかのやり手。それが後ろジャンプに対してもおこなわれてしまうので、そのクセを逆に利用しちゃう。画面端で空牙を誘い、空中ガード後、地上でめりめり連続技を入れてしまおう。

VS御名方守矢

守矢は別天懇親ノ一刀を当てていくだけでおっけえ。ただ間合いをつめられるとやっかいなことになるので、その場合はバックステップで間合いを調整するようにしようね。

VS雪

雪もやはり跳びこみを霜華で撃ち落としてこようというおちゃめさん。ただし楓とは違い、こちらが何らかの技を出していないと霜華で反応してきてくれない。そこで垂直or後ろジャンプCを出してみよう。垂直ジャンプは霜華が当たらない間合いで、後ろジャンプは近い時にと使い分けていこう。するとかっこよく技を出してくるので、着地後すぐに強天津清メル大祓を出してあげよう。あとは最後まで入れちゃってこのくり返しでおしまい。



ほ〜ら、出しちゃった。いとあはれ

VS玄武の翁

じーさんは後ろジャンプで亀舞・天が誘えちゃう。もちろん空中ガード後に連続技だ。

VS一条あかり

あかりちゃんが誘われて出しちゃう技は天文・星の巡り。しっかりガードして連続技でごっそり体力を奪っちゃおーね。

VS神崎十三

剣質が『技』の場合は『力』に変え（別にしなくてもいいけど）、ガードされてもかまわずに➡+Bを連打するだけで勝ててしまいますう。

VS鷲塚慶一郎

跳びこんでくることが非常に多い鷲塚。弾きで対応していこう。弾いたら空中で１発入れ、さらに着地に技を重ねるとほとんど食らってくれるので連続技確定だ。

また彼は投げが大好きなので、ダッシュしてきたらジャンプするようにしよう。

弾いたあと空中で１発

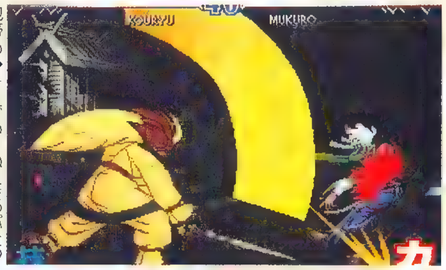




さらに地上でも食らっちゃうぅ

VS骸

骸の場合も➡+Bでなんとかなっちゃう。



包帯も➡+Bでもうねこまっぷたつ

VS天野漂

しゃがみAをぺこっと出すと、ほとんどの場合ジャンプCで跳びこんできてくれる。それをガード後、しゃがみ弾きを出してみよう。まんまと弾かれてくれちゃうので連続技でごち〜んだ（キャラ違う）。

VS李烈火

李は前半戦でしか登場しない。跳びこみから強力な連続技を入れてやるだけで楽勝だ。

VS斬鉄

斬鉄も李と同様に前半でしか現れないため、やはり跳びこみから連続技をめりめり決めてとっとと退場してもらっちゃおーね。



跳びこみを勝手に食らってくれるので大らっきい

VS直衛示源

示源もてきとーに ＋Bを連打しているだけで何とかなっちゃう。跳びこんできたら、ジャンプ攻撃をガードしてから弾きを出してみよう。みごとにぱきーんと弾けるのでそこから何でも好きな連続技を叩きこんでやろう。ってゆーか黄龍ってば連続技減りすぎなんですけど…。

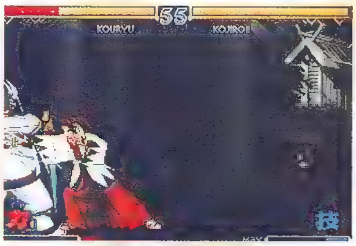
VS嘉神慎之介

慎之介様も後ろジャンプで焦咆吼が誘えてしまう。もちろんそのスキに連続技でアミーゴだ。この場合、画面端ではない方がやりやすい。もし画面端に追いつめられたら、ジャンプで跳び越しちゃえ。

こちらのジャンプに対しての反応が微妙に遅めなので注意しよう。あせって技を食らわないようにねえ。

VS真田小次郎

連殺斬をめりめり使ってくる。最後の立ちBやしゃがみBまでしっかりとガードして反撃開始。たまにBCでこちらをド○フにしようとしてくるのでかなり要注意ねん。



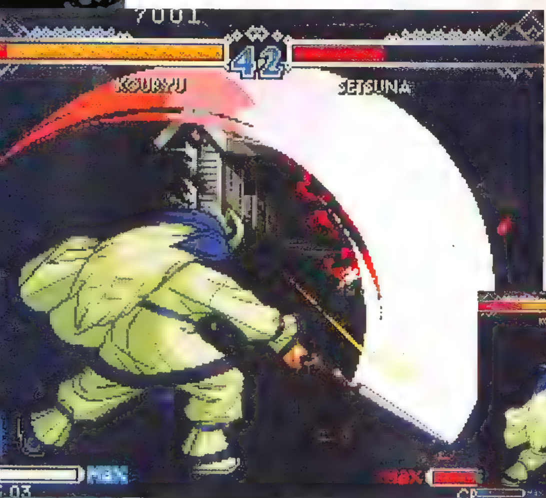
ここまでがっちりガードしてから反撃開始だ

VS高嶺響

響は遠めでしゃがみAを出すと近寄りて斬る也が誘える。ガード後、連続技で対処していこう。あまり近くで出すと食らってしまうので注意。

VS刹那

守矢と同様に別天懇親ノ一刀をひたすら当てていくだけでおっけえ。やはり間合いをつめられるとなんかしでかされるので、近づかれたらバックステップで中間間合いを保つようにすればもう大安心だ。



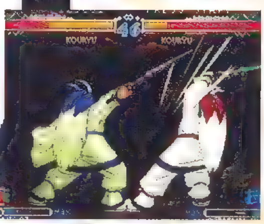
刹那も叩き落とされてさよ〜なら〜

VS黄龍

黄龍はとっても強いので（こっちも黄龍だけど）油断するとすぐに大ダメージを食らってしまう。そこでこちらから手を出さずに弾きで対応していくようにする。

試合がはじまったらしゃがんで待ち、相手が刀を降り下ろそうとするモーションが見えたら立ちガードをしつつ弾きを出そう。すると➡+Bを出してきた時はガードになり、別天懇親ノ一刀を出してきた時は弾けるといった具合になる。弾いたあとは連続技でれっつごうだ。

また、相手がダッシュをしてきた時はそのほとんどが投げを狙ってきているので、ジャンプで回避しよう。



ぺき〜んと。このあと怒濤の３時間生放送が…（ウソ）

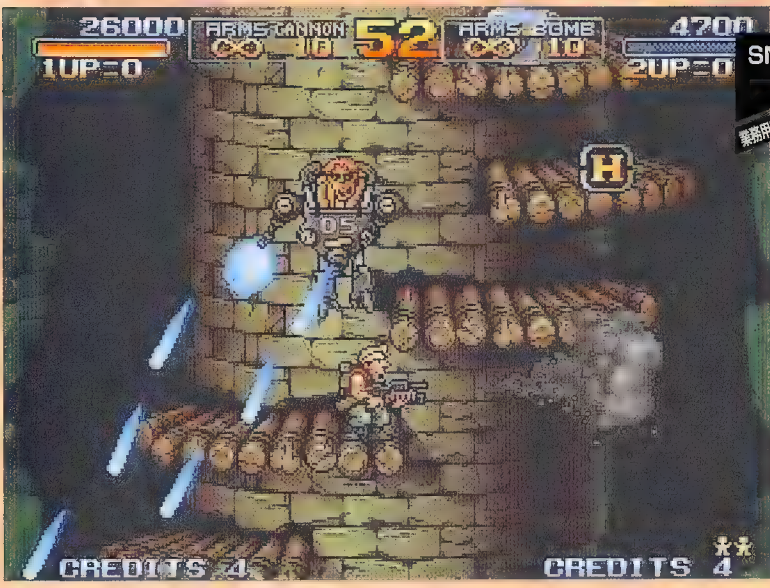
あの名作がカムバック!!

METAL SLUG X™

『メタスラ』シリーズ最新作の情報が飛びこんできた。『2』のリミックスバージョンで、その名も『メタルスラッグX』。「リミックス」といっても新要素が盛りだくさん。前作にのめりこんだ人も、初めて見る人も充分楽しめるのだ!

　概要／DSP一たろりん
※写真はすべて開発中のものです。

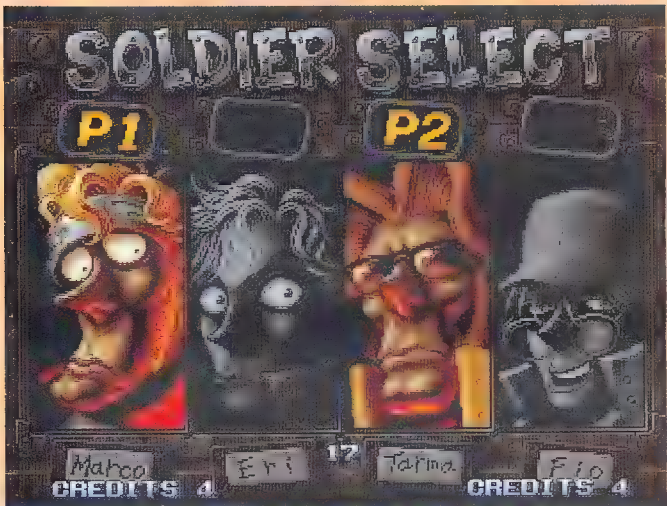
SNK	
業務用MVS	3月発売予定／価格未定
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
SS	—
PS	—



前作ではMISSION2のボス戦直前に登場したスラグノイド。今回も健在だ



当然ではあるがタイトル画面もこのように変化。コピーライト表記の1999がうれしい



前作でもおなじみのキャラ選択画面。左からマルコ、エリ、ターマ、フィオ

システム概要

『メタルスラッグ2』(以下『前作』)のリミックス版ということもあり、操作系は基本的に前作のものを踏襲している。レバーと各ボタンの役割については以下のとおり。

●レバー:自機の移動／バルカン砲の射撃方向の変更

自機や乗り物の移動。歩兵の時、およびメタルスラッグに乗っている時は　でしゃがむことも可能。武器の射撃方向にも対応している。

●A:ショット

歩兵の時は、ハンドガンかパワーアップガンを発射。敵兵との距離が近い時は自動的に近接攻撃になる。乗り物に乗っている時はバルカン砲を発射する。

●B:ジャンプ

レバーと組み合わせてジャンプ方向を変えられる。乗り物に乗っている時にもジャンプできる。乗り物に乗る際にもジャンプを使う。乗っている時に↓+Bで降りらる。

●C:手榴弾／キャノン砲

手榴弾を投げる。キャノン砲が付いている乗り物に乗っている時はキャノン砲を発射する。どちらも弾数に制限があるが、弾薬補給アイテムを取れば補充できる。

●AB:メタスラアタック

乗り物を敵に向かって突撃、自爆させて攻撃する。威力は絶大だが、乗り物はなくなってしまう。

敵の攻撃がより激しく

「1」「2」ともに難しいことで知られる『メタスラ』シリーズだが、なんと今回は前作の敵キャラ配置を一新。一段と激しい攻撃をしてくるようになった。

しかしそれにともない、アイテムや乗り物の配置も変更されており、激化した攻撃に対応できるようになっているらしい。単純に難易度がアップしただけというわけではないのだ。

では、このページに掲載している写真を元に、敵の新たな攻撃について予測していくことにしよう。

まず写真①。百太郎は前作から引き続き登場するようだが、注目すべきはメタルスラッグが登場していること。前作でのMISSION1といえばキャメルスラッグだったわけだが…。プレイヤーに弾が当たると即死となるキャメルスラッグに代わって、3発まで敵の攻撃に耐えるメタルスラッグが出てくるのだから、ボスの攻撃が強化されている可能性が考えられる。

次に写真②。この用水路(?)は、前作では船が出現した場面だが、写真を見ると、なんと新たに設置された井戸から、前作のMISSION6に登場したミサイルが発射されている。しかも、右側の井戸から発射されたミサイルはせまい間隔で2つ連なっているぞ。思わず『どうやってよけるの?』といいたくなってしまう。

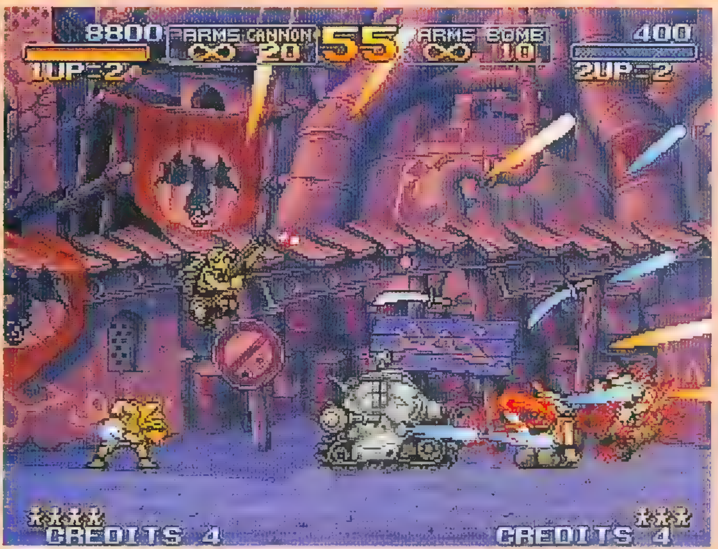
写真③。下り坂の場面では、なんと小型UFOが！ 前作のラスボス戦でマルコ達を苦しめた宇宙人たちが、まさかここに登場するとは…。こんな所にいるということは、もしかしたら他のMISSIONにも宇宙人が出現するかもしれない。

小型UFOといえば耐久力。前作ではかなりのかたさを誇った小型UFO、今回はどうだろう。フラフラと動くので撃ちにくかったのも思い出される。出現する場面の地形によっては相当苦戦させられそうだ。

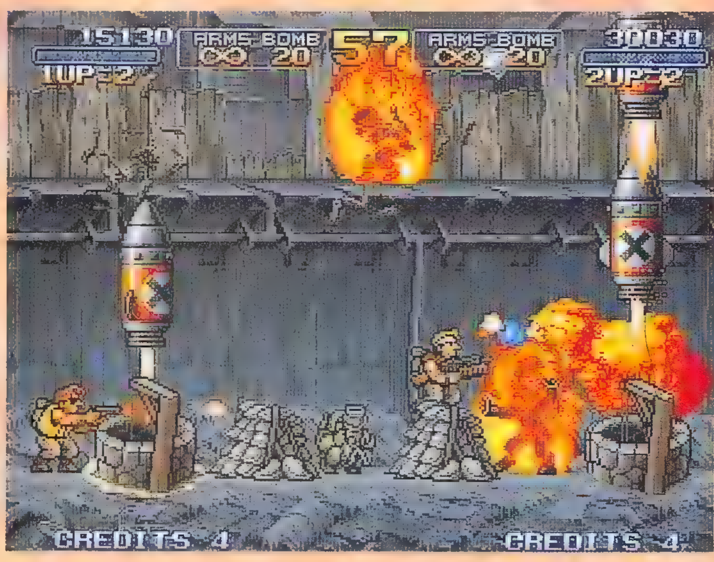
ひそかにエリがデブになっているのにも注目。

最後に写真④。一見、前作とあまり変わってなさそうだが…。なんか、宇宙人が撃っている破壊可能弾の数がすごいことに！ エリは近接攻撃で応戦してるけど、大丈夫なんだろうか。

そんなわけで、前作を難なくクリアできる人も、新たな気持ちで取りかかれる内容になっている。もちろん、前作を途中で挫折してしまった人にも、再びトライしてほしいのだ。



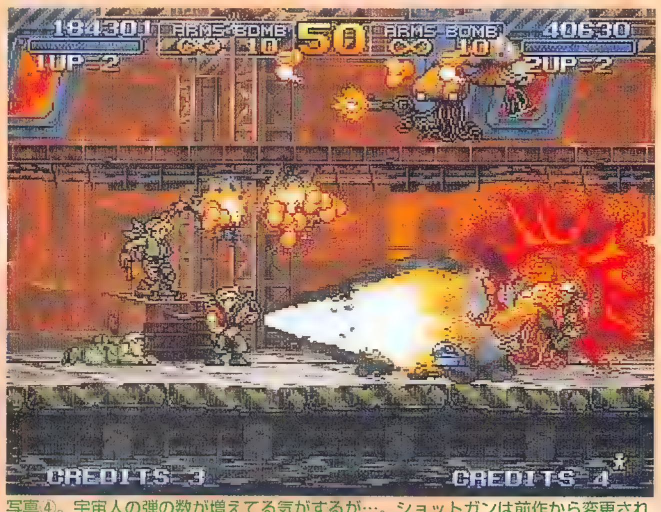
写真①。ここにメタルスラッグとは…。キャメルスラッグはいずこへ？ お助けキャラの百太郎は健在らしい



写真②。井戸からミサイルが発射されてます。例によって撃ちこみ稼ぎのマトにされるんでしょうかね



写真③。宇宙人の悪夢再び。よけにくいことで有名なレーザーもしっかり撃ってきてます。エリもデブって対抗中



写真④。宇宙人の弾の数が増えてる気がするが…。ショットガンは前作から変更されてないみたいですな

新たな武器を手に入れよ！

今回は、前作の武器に加え、新しい武器アイテムが追加されている。とりあえずこのページの写真を見てほしい。

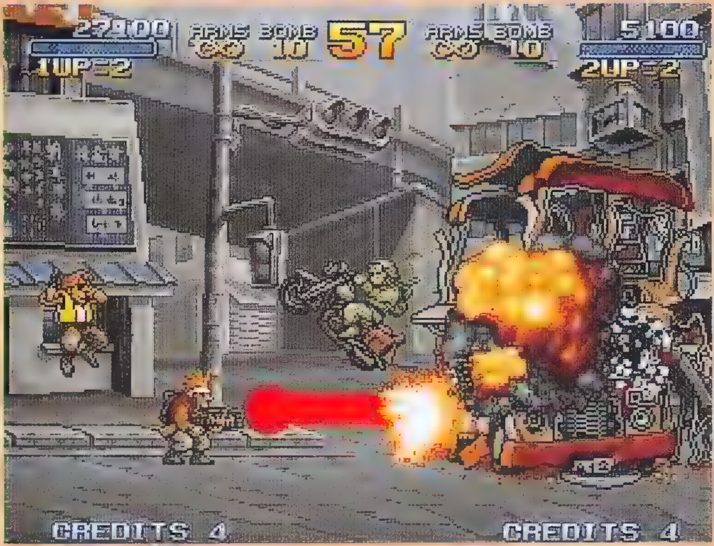
左の写真⑤は、バスに向かって放たれる極太のレーザー。マルコの表情もすごいが、前作のレーザーの5倍ぐらいの太さはまさに圧巻！前作のレーザーがこのように変更されたのか、それともまったく新しいアイテム？

次は左下の写真⑥。ミサイルを連射しているもの。前作のロケットランチャーとは明らかに違う。ロケットランチャーのグラフィック変更か、新たな武器なのだろうか？

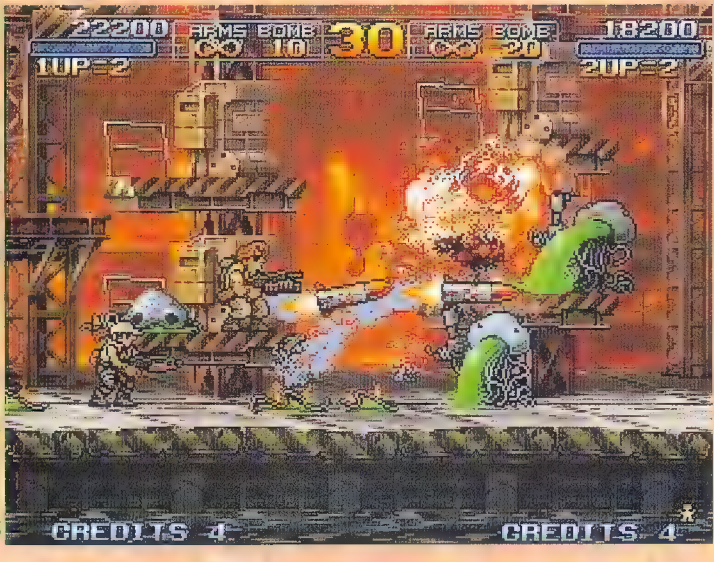
下の写真⑦は、敵に向かってホーミングすると思われる小型ミサイル。ホーミングする武器といえば、前作までにあったロケットランチャーが思い浮かべられる。しかし、ロケットランチャーは上下（上や下に撃った時は左右）にしかホーミングしなかったのに対し、この写真の武器は完全に敵キャラを狙って飛んでいくようだ。敵を狙いにくい場所では重宝しそう。

最後は巨大な砲弾のようなものを撃っている写真⑧。ミイラの頭上に爆風が発生しているのも気になるが、それよりも注目すべきは軌道。放物線を描いて飛び、さらには地面でバウンドすることが予想されるが…？　もしそうであるなら、射程距離はどうなるのだろう。さらには、上へ向けて撃った時の軌道がどうなるのかも気になるところ。威力は大きそうだが。

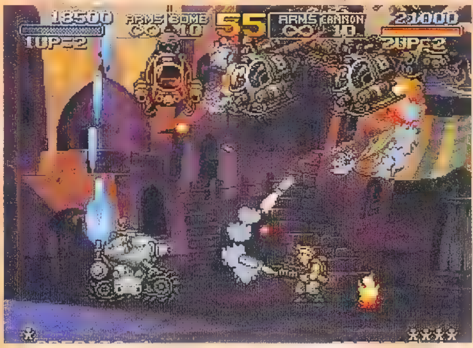
これらの武器の特性は、まだ想像の域を出ていないが、激しくなった敵の攻撃を切り抜けるためには、新アイテムを使いこなすのが必要不可欠になりそうだ。



写真⑤。ふ、太い！　銃身より太いレーザーが撃てるなんて。バイクに乗ってジャンプしてる敵兵にも注目だ



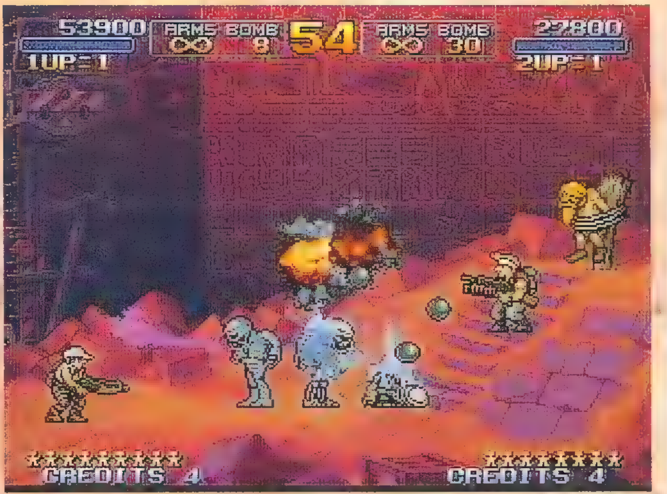
写真⑥。これも新武器？　敵が撃ってきたミサイルに似てるけど。威力はありそうだけど、軌道や速さはどうかのう



写真⑦。ホーミングミサイル、と思われる武器。ロケットランチャーよりも威力が小さい代わりにホーミング性能が高いと見た



これも新画面。なんか、スラグフライヤーのコックピットの上にエリがまたがってますが…。機体はどっちが操作するんでしょ？



写真⑧。バウンドして飛びそうな弾。爆風にも攻撃判定があるといいな。ゾンビブレスのグラフィックが変わっているように見えるが…

サムライスピリッツ！設定原画集

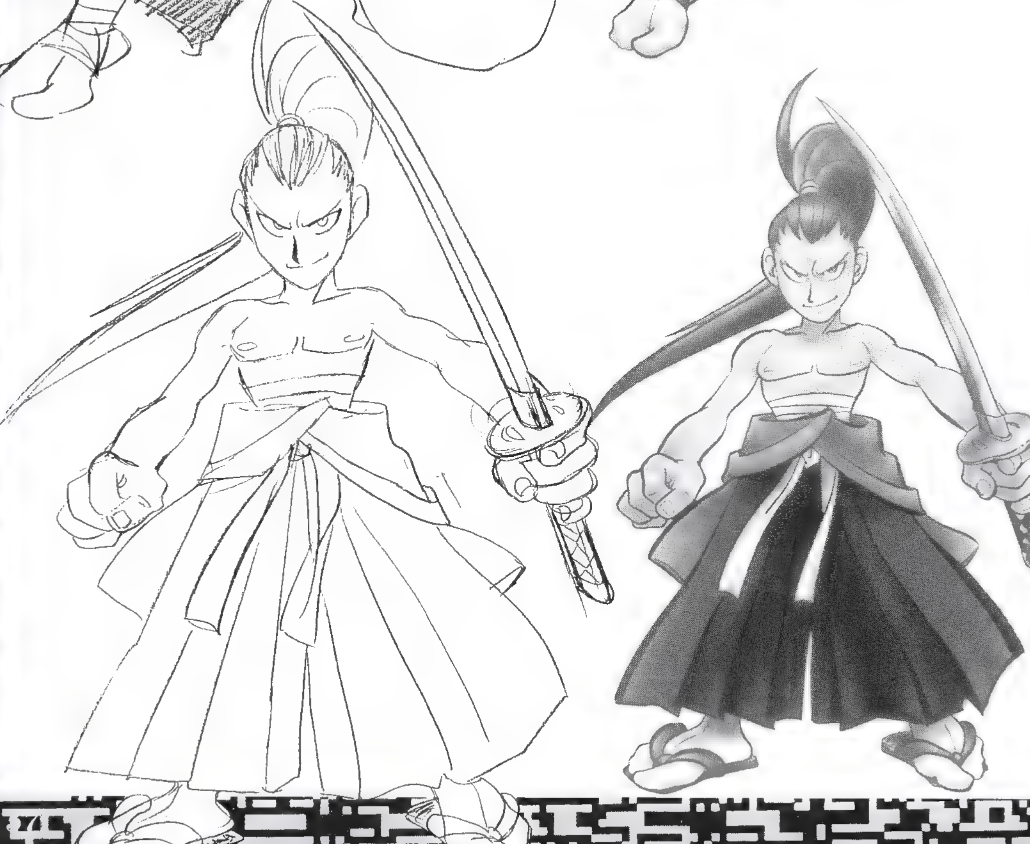
覇王丸

サムスピシリーズおなじみの一撃必殺の剣を扱う豪快剣士。ちっちゃくなっても、その力強さは相変わらず。濃い顔とその激しい髪形も相変わらず。いつも思うんだが、あの髪形どうセットしているんだか…。



牙神幻十郎

覇王丸のライバルである幻十郎。こいつはディフォルメされたことでかなり可愛くなっちゃいましたね～。ナマイキな悪ガキってところでしょうか（笑）。もちろんカッコイイ必殺技は再現されているぞ。



橘右京

イラストを見ると、今までのシリーズにくらべて何だかずいぶん元気そうな雰囲気のする右京。いつも体悪そうだけど、けっこうなんだかんだで長生きしているし、実はもう治っているとか（笑）。



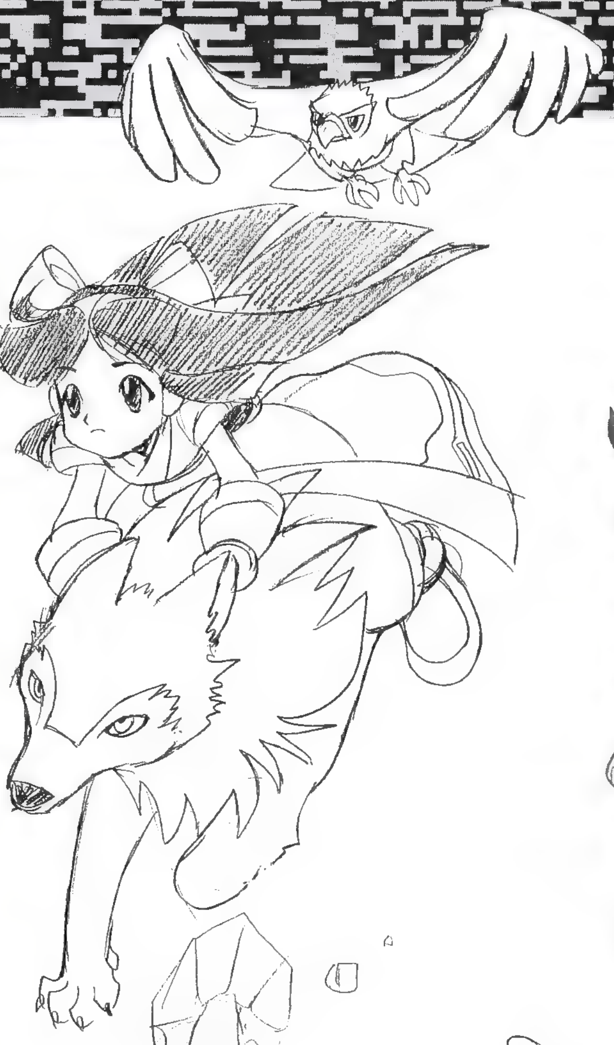


柳生十兵衛





オヤジファン感涙の、十兵衛様の復活だ！　あの渋いオヤジボイスはさすがに聴けないが（メッセージセリフは出るぞ）、二刀流での渋い技の数々はやっぱりカッコイイのだ。額の怒りマークもグッド。



ナコルル



シリーズのヒロイン、アイヌの巫女ナコルルももちろん登場。ちっちゃくなって、よりいっそう可愛さアップ♡　ママハハとシクルゥもセットでなんかとっても可愛くなっちゃってます。



リムルル

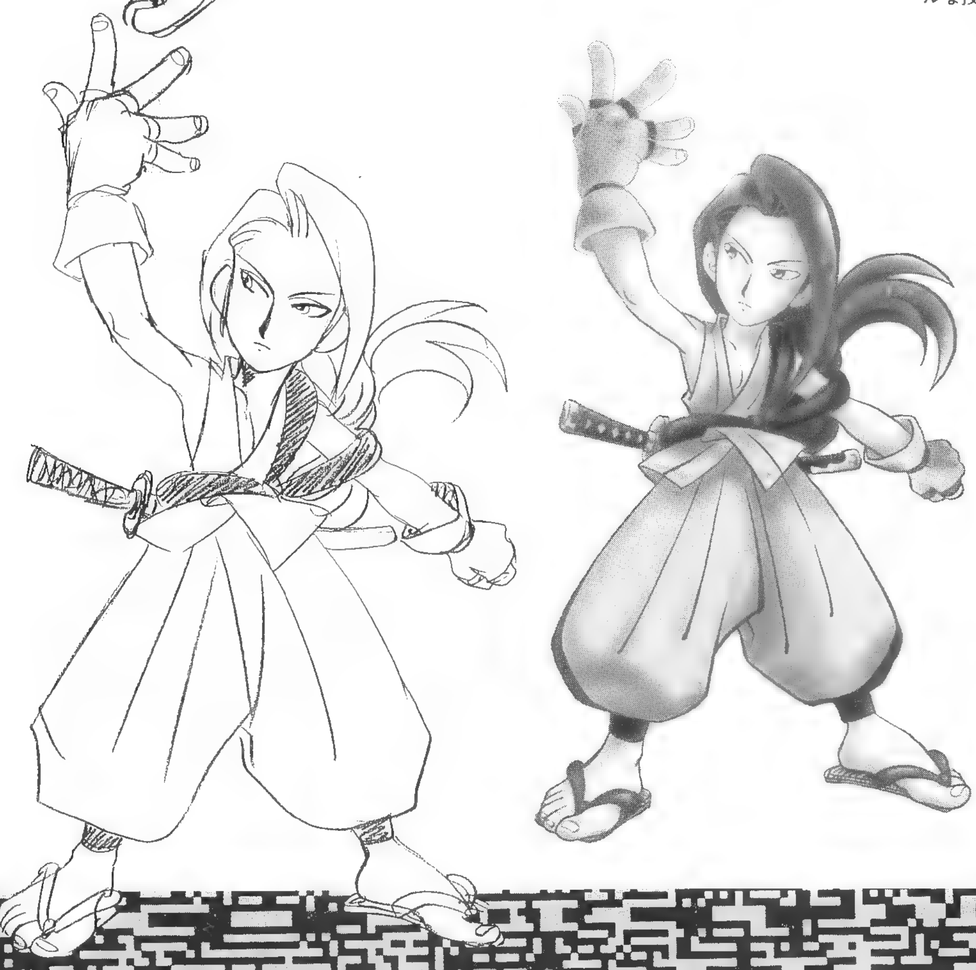


う〜ん、やっぱり可愛い♡　…だけど、リムルルはディフォルメされても今までとあんまり変わらないかな（笑）？　ネオポケになってもその天真爛漫さをいかんなく発揮してくれているぞ。



風間火月

全然忍んでいない忍者の代表格、火月。ネオボケになり、よりいっそう忍ぶことを忘れたようで、なんか元気いっぱいのイラストです（笑）。炎を使ったパワフルな技の数々で相手を圧倒しよう！



風間蒼月

クールなまなざしで全国の乙女たちをメロメロにさせた蒼月もやっぱり登場。なんか体だけディフォルメされていて、顔は結構そのままっぽいのでちょっと怖い気もするが…。





服部半蔵

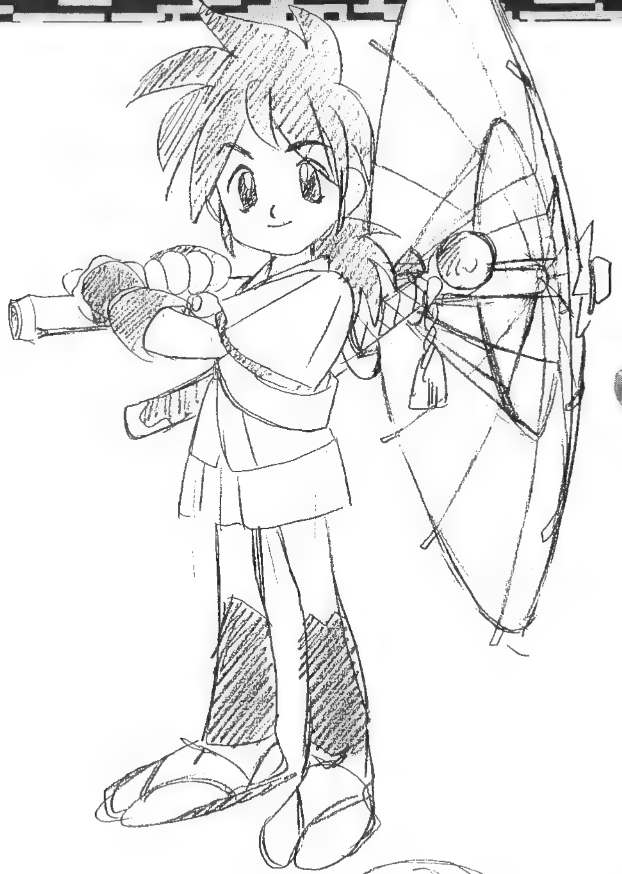
これぞ正統派忍者！　の半蔵。忍者というならこのぐらいやらなきゃねぇ。他の忍者にも見習って欲しい（笑）。でも忍装束に身をつつんでいるので、今までとの違いはあまり分からないのだ…。

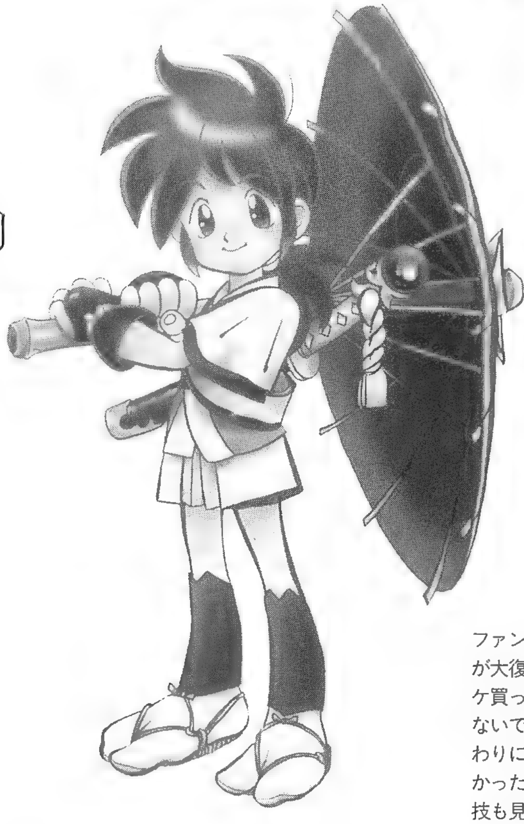




ガルフォード

陽気なアメリカン忍者ガルフォード。もちろん忍犬パピィもしっかりと再現されているぞ。イラストも全然違和感ないし、ガルフォードって実はかなりディフォルメ向きのキャラなのかも。





緋雨閑丸（ひさめしずまる）

ファンの方、お待たせ！　閑丸が大復活!!　これだけでネオポケ買っちゃった人もいるんじゃないでしょうか？　人気があるわりになかなか復活してくれなかったからねぇ。傘を使っての技も見事に再現。





天草四郎時貞（あまくさしろうときさだ）

記念すべきサムスピシリーズ第1作目のボス、天草。あの派手派手な衣装もしっかりとディフォルメ成功（笑）。やっぱり宙に浮いちゃってて、ちょっと卑怯くさい技も再現されてたりします。





色（しき）

隠しキャラでの登場の色。サムライはどうもお色気度がちと足りないので、彼女の登場は嬉しい限り♡独特の悩殺攻撃もバッチリ再現されているので、大人から子供まで大満足なゲームなのだ（笑）！

壬無月斬紅郎（みなづきざんくろう）

おおっ、斬紅郎も復活とは驚き。ただし隠しキャラとしてですが。無差別な殺人をくり返し鬼と呼ばれた、無限一刀流という激しい剣術の使い手。ディフォルメされても白目向いてて、ちと怖い（笑）。





餓狼伝説 WILD AMBITION 設定原画集



餓狼シリーズといえば、やっぱりこの人。設定原画もたくさんあります。どんなポーズをとってもテリー兄貴は決まってますなぁ。筋肉モリモリのたくましい腕もポリゴンで再現されているぞ。

テリー・ボガード











アンディ・ボガード



テリー兄貴はあんなにたくさんあるのにアンディは1点だけ。ちょっとかわいそう…。まあでも、ファンにとっては彼が3Dで見られるだけでも嬉しいかも。長い髪が風になびくところをぜひ見よう。



ジョー・ヒガシ





なんか普通の表情がないジョー。感情の激しさを感じさせる原画ですな。毎回遊ばれていてギャグキャラ扱いだけど、実はその分開発スタッフにかなり愛されているような気がする。



不知火 舞（しらぬい まい）

MAI SHIRAN





元祖乳揺れ娘もとうとう3Dとなりました。そりゃあもう、バインバインと。必見(笑)。原画からは、今までよりちょっと大人っぽくなった感じを受けます。それにしてもポーズが挑発的でんなぁ…。







山崎竜二



相変わらずその言動には狂気を感じさせる山崎。お得意の蛇も健在。射程がかなり長いので他のキャラには脅威なのだ。原画では険しい表情をしているが、いったいその視線は何を見ているのだろう…?



ライデン

ビッグ・ベアではなく『餓狼伝説』の時の、覆面をかぶった状態で復活を遂げたライデン。3Dで見ると、かなり迫力があるぞ。この大きな体を投げ飛ばすというのもかなり快感なのだ。



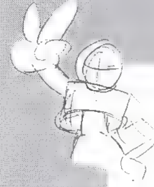






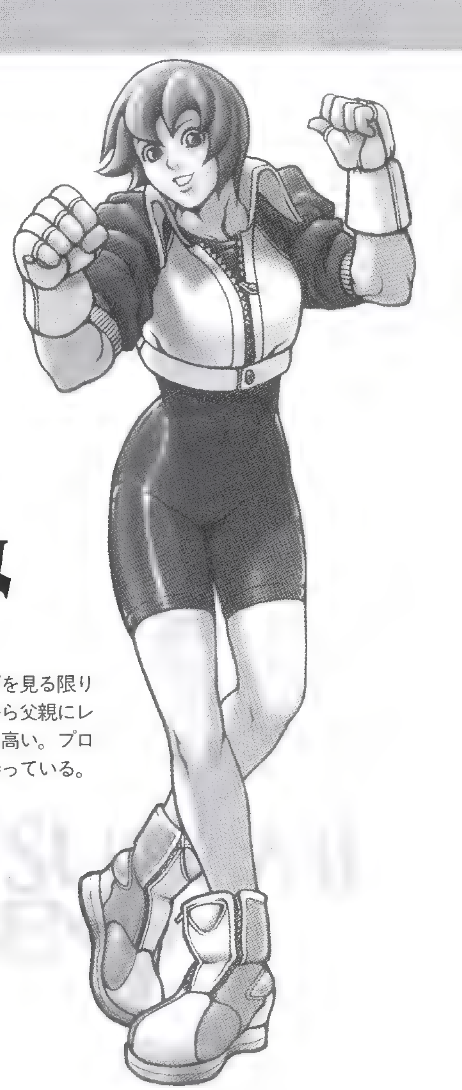
キム・カッファン

ファンにはおなじみの、正義の人キム。落ち着いた、優しい雰囲気のする原画ですな。もちろんテコンドーの華麗な脚技の数々も3Dでバッチリ再現されている。鳳凰脚などもかなり派手派手でいい感じ。







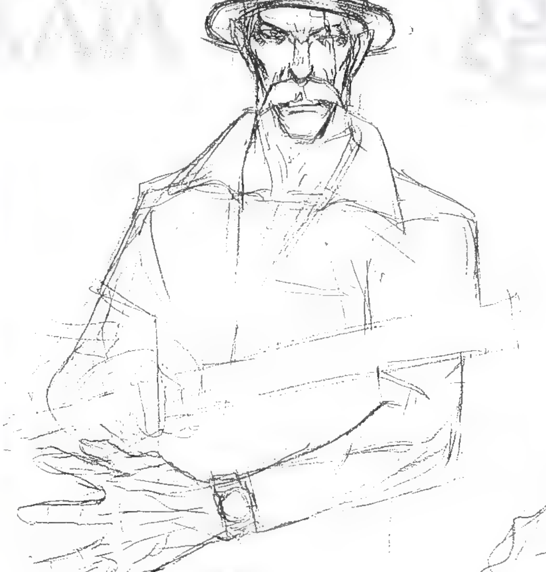


千堂つぐみ

（せんどう）

今作から登場の新キャラ、つぐみ。原画を見る限りは、かなり陽気な娘のようだ。幼い頃から父親にレスリングを習っていただけあり、実力は高い。プロレスファンがニヤリとできる技を多数持っている。







ギースに合気術を教えた師匠とはお互い実力を認め合う仲であったという、新キャラの坂田。格闘技界では伝説的な存在なのだそうだ。確かに見るからに怖そうな…なんつーか、頑固親父って感じ。

（さかた とうじ）

坂田冬次

ビリー・カーン



華麗に三節棍を操るギースの忠実な配下、ビリー。中間〜長距離の間合いでボ〜っとしていると、たちまち彼のエモノの餌食になってしまうぞ。不敵な表情をしてのポーズ、決まっています。

李香緋（リー シャン フェイ）

同じく隠しキャラとして登場する香緋。だが、設定原画がな〜いっ！　…しかたないのでキャラポジイラストだけでもご堪能ください。ファンの人ごめんね。まあ、香緋が３Ｄで見られるだけでもよしとしてくだされ。



ギース・ハワード

今作のボスとして、そして隠しキャラとして登場するギース。いかにも悪の親玉、って感じの原画、かなりいい感じ。悪といえども、やっぱり渋くてカッコイイなぁ。彼の野望を食い止めるのは果たして…。





NEO・GEO ROM&CD 売り上げランキング TOP10

2月版

1月16日～2月15日

『月華第二幕』堂々TOP！『'98』の追い上げも気になるが…!?

順位	タイトル	コメント	ポイント	発売日
1	幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～ROM	前作にもあったトレーニングモードは今作でも健在。これで腕を磨いて、対戦相手を蹴散らしてしまおう！	3,549P	'99.1.28発売
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS CD	おなじみのアートギャラリーには、スタッフ描き下ろしの他、ボツ原画やEDイラストもあるのだ!! 要チェック。	3,153P	'98.12.23発売
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS ROM	特殊エディットチームのEDイラストは全種類見たかな？ まだの人は12月号を参照して、頑張って見てみよう！	1,094P	'98.9.23発売
4	～幕末浪漫～月華の剣士 CD		651P	'98.3.26発売
5	メタルスラッグ2 CD		504P	'98.6.25発売
6	メタルスラッグ2 ROM		297P	'98.4.2発売
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル CD		268P	'97.3.30発売
8	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS CD		223P	'98.7.23発売
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 CD		156P	'97.10.30発売
10	餓狼伝説3 CD		105P	'95.4.28発売

NP ネオジオポケット TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	サムライスピリッツ！	408P	'98.12.25発売
2	キング・オブ・ファイターズR-1	392P	'98.10.28発売
3	めろんちゃんの成長日記	311P	'98.10.28発売
4	将棋の達人	135P	'98.11.20発売
5	連結パズル つなげてポンッ！	102P	'98.10.28発売

PS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	251P	'98.8.27発売
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND	232P	'98.6.25発売
3	真説サムライスピリッツ武士道烈伝〈ザ・ベスト〉	152P	'98.7.23発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	120P	'98.5.28発売
5	マネーアイドル・エクスチェンジャー	100P	'98.11.5発売

SS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション	205P	'98.10.1発売
2	リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション	167P	'98.8.6発売
3	サムライスピリッツベストコレクション	135P	'98.8.6発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	108P	'98.3.26発売
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	102P	'97.12.23発売

協力店の紹介
ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10 ソフマップビル
☎03-3253-3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06-634-4020
4号店☎06-634-5820
7号店☎06-634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4 JMビル1F
☎03-5680-5290
他、加盟店76店舗

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

今月のソフト人気ベスト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	1,152P
2位(2)	幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ~月に咲く華、散りゆく花~	SNK	格闘アクション	977P
3位(5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	440P
4位(4)	~幕末浪漫~ 月華の剣士	SNK	格闘アクション	345P
5位(7)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	296P
5位(—)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	296P
7位(3)	SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	248P
8位(5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	240P
9位(8)	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK	格闘アクション	176P
10位(—)	キング・オブ・ファイターズR-1	SNK	格闘アクション	121P

総評

今月は、『KOF'98』と『月華第二幕』に、見事に票がかたまっています。どちらがTOPになるのか楽しみにしながら集計していましたが、結果は上の通りとなりました。

1位は今月も『KOF'98』がゲット。これで6連覇です。…ということは、半年間1位を守り抜いているということで、ものすごい快挙ですね。

『月華第二幕』は惜しくも2位に。しかし、その差はかなり縮まってきました。KOF天下が崩壊する日がくるかも…!? すべてはみなさんの投票次第です!

3位は『'97』。集計開始当初はまったく票が入らず、「どうしちゃったんだろ?」などと思っていましたが、後半の巻き返しがすごかったです(笑)。

4位は『月華』がキープ。安定した人気を見せています。

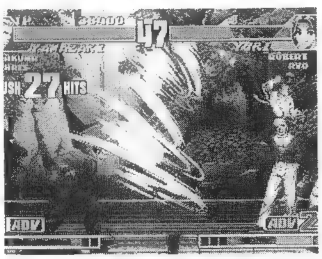
5位には、『RB』『RBSP』の餓狼勢が並んでランクイン。2つとも発売されてから結構経っていますが、いまだ人気衰えぬといったところです。

7位は、前回から4ランクダウンの『アスラ斬魔伝』。賛否両論あるゲームですが、今月は好意的な意見の方が多いようでした。

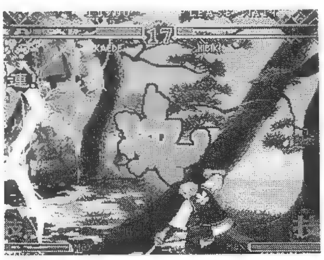
10位には『KOF R-1』が初登場。さらに、ネオポケソフト初のベスト10入りでもあります。今後に期待。

累計では、ついに『'98』が2位に浮上! しかも1位の『'96』との差はわずか59ポイント。来月には間違いなくひっくり返りそうです。しかし、続く3位の『'97』も、2位との差は9ポイント。かなりの接戦がくり広げられています。さて、次回はどうなっていることでしょう…!?

みなさんの熱い投票をお待ちしております!!



やっぱり強い'98! 楽しみ方も色々あるしね。


惜しくも2位の月華第二幕。'98を追い越す日はくる!?

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ベスト 10!

『KOF'98』6連覇の快挙! 迫る『月華第二幕』その差はわずか…!?

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう!

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

月間 NEO·GEOソフト 読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ！
勇気ある投票待ってます!!

NF WORST 10!

今月のソフト人気ワースト10

順位（前回）	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位（4）	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	格闘アクション	292P
2位（3）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	240P
3位（6）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	232P
4位（2）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	212P
5位（1）	侍魂 ～サムライスピリッツ～	SNK	格闘アクション	124P
6位（5）	SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	104P
7位（8）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	84P
7位（－）	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	84P
9位（10）	幕末浪漫第二幕 月華の剣士	SNK	格闘アクション	72P
10位（－）	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	64P

このコーナーの存在について、さまざまな意見が寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑）のコーナーではありますが、みなさまの勇気ある一票をお待ちしています♡

【読者の一言】

〈リアルバウト餓狼伝説2〉
休憩時間（私だけ？）ともいえる勝利デモがないのはしんどいです。でもキムさんイイ。
●PN／月美華鈴（大阪府）

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〉
ボスキャラ抜きでバランスが悪いというのはもう問題外。初期の格ゲーではないのだから、もう少し練りこめたのでは？
●PN／百拾四式・荒紙（埼玉県）

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〉
イマイチハマりきれない。なぜだ・やっぱBGMと勝利メッセージ??
●PN／葉月一七（神奈川県）



連続で闘うのは疲れますぅ～。戦士にも休息は必要なのだ

【読者の一言】

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'98〉
すべてがこっているゲームだと思います。映像もシステムもキャラも最高です♡ 夢のデルンVSレオナも叶ったし…（笑）。とにかく面白いです。
●PN／来美来夢（東京都）

ストーリーがなかったり、キャラクターにこびすぎてるといえど、プレイして本当に楽しいと思えるものが本物だと思う。'98はその象徴さ。
●PN／トロ吹き（北海道）

〈幕末浪漫第二幕 月華の剣士〉
弾き&乱舞奥義がやみつきです。最近のネオジオのゲームの中では、一番やりこみがいがあるのでは。
●PN／ZERO（愛知県）

とても面白い也。やっぱり空中弾きが楽しい也。バランスもいい也。キャラも生きてる也。実によい作品だと思う也。なり也♡
●PN／ラルフ・庵・シエル（愛知県）

システムよすぎです!! 弾きのかけひきが何とも…今回やりやすさがアップ♡
●PN／妹尾美芹（大阪府）

〈～幕末浪漫～月華の剣士〉
私の人生変えてくれた、イイゲームだ。うん。
●PN／月美華鈴（大阪府）

「弾き」システムが斬新でよかったです。幕末という時代も大好きなので、余計にハマれました。慎之介の技の数々も『月華』の方がかっこいいですし（死）。
●PN／鳳凌葵（千葉県）

〈リアルバウト餓狼伝説〉
この時のビリーが一番使いやすかった（笑）。それに、OUT OF BOUNDSが好きだったので。
●PN／海月彼方（京都府）

〈SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝〉
ビバ3D。3Dゲーム大好き。このゲームでさらに好きになったです。
●PN／二色ひとえ（岩手県）

お便り募集

このコーナーはみなさんの投票が命♡ アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、好きじゃないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。ゲームについてのコメントも募集中！ 熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

累計ソフト人気ベスト50

順位（前回）	タイトル	ポイント
1位（1）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	8,727P
2位（5）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	8,668P
3位（2）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	8,659P
4位（3）	リアルバウト餓狼伝説	8,097P
5位（4）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	7,646P
6位（6）	～幕末浪漫～月華の剣士	7,579P
7位（8）	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	5,896P
8位（7）	サムライスピリッツ天草降臨	5,891P
9位（9）	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	4,825P
10位（10）	真サムライスピリッツ	3,938P
11位（11）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	2,685P
12位（12）	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	2,249P
13位（22）	幕末浪漫第二幕 月華の剣士	2,234P
14位（13）	侍魂～サムライスピリッツ～	2,090P
15位（14）	餓狼伝説スペシャル	2,030P
16位（15）	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	1,950P
17位（16）	風雲スーパータッグバトル	1,891P
18位（19）	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	1,849P
19位（17）	餓狼伝説3	1,700P
20位（18）	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	1,656P
21位（20）	サムライスピリッツ	1,563P
22位（21）	メタルスラッグ2	1,560P
23位（23）	ブレイジングスター	1,212P
24位（24）	マジカルドロップIII	1,038P
25位（25）	天外魔境真伝	966P
26位（26）	メタルスラッグ	753P
27位（27）	パルスター	722P
28位（28）	龍虎の拳2	673P
29位（29）	わくわく7	608P
30位（30）	NINJA MASTER'S	483P
31位（31）	ワールドヒーローズパーフェクト	462P
32位（32）	餓狼伝説2	449P
33位（33）	マジカルドロップ2	442P
34位（34）	ティンクルスタースプライツ	423P
35位（35）	ソニックウィングス3	393P
36位（36）	KOF'96 NEO·GEO Collection	375P
37位（37）	パズルボブル	362P
38位（38）	BREAKERS	326P
39位（39）	ビューポイント	322P
40位（40）	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	309P
41位（41）	ギャラクシーファイト	285P
42位（42）	ステークスウィナー	248P
43位（43）	ビッグトーナメントゴルフ	246P
44位（44）	餓狼伝説	211P
45位（45）	超人学園ゴウカイザー	194P
46位（46）	ソニックウィングス2	187P
47位（47）	ダブルドラゴン	178P
48位（48）	神凰拳	165P
49位（49）	ステークスウィナー2	149P
50位（50）	マネーアイドルエクスチェンジャー	144P

ネオジオトピックス

公演

DJSライブ 直前追加情報!! ぜひみんなでいこう!!

3月13日から開催される『NEO・GEO DJ Station Live'99』。なんと東京、大阪公演での出演者が追加されることになった。

東京公演では麻績村まゆ子、大阪公演では一条和矢、南かおり、西川葉月の出演が決定したぞ。

前売り券は、好評発売中! 当日券も用意されているが、早めにゲットしておいた方が確実だ。

●東京公演
【会場】新宿ルミネホールA CT
【日時】
3月13日(土)、開場・17時30分、開演・18時30分
3月14日(日)、開場・17時、開演・18時
【料金】4725円(税込)
【問い合わせ】03-5467-8920(SDFインテグレーション)

●大阪公演
【会場】Zepp Osaka
【日時】
3月21日(日)、開場・18時、開演・19時
【料金】4725円(税込)
【問い合わせ】06-6362-7301(HIP大阪)



前回のライブの模様。こんなふうにストーリーは進められた



今回も盛り上がること間違いなし! 楽しみにしていよう!!



何といっても生の迫力がスゴイ。すごく盛り上がったのだ!!

追加情報

ネオポケカラーの企業&ソフトがさらに増えた!

ネオジオポケットカラーに関して、新たにパートナー企業とライセンス協力企業が公開された。

新たなパートナー企業は、(株)コンパイル、(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント、(株)タカラ、(株)ビーピーエス(50音順)の4社。ライセンス協力企業は、(株)ナムコの1社。

どれも有名な企業ばかりで、ネオジオポケットカラーの未来がさらに明るくなってきたぞ。特に、(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントがパートナー企業になったのは驚きの一言につきる。

また、2つのメーカーからの新タイトルも5本公表された。詳細は下記のとおり。『パックマン(仮)』と『ファミスタ(仮)』の超ビッグタイトルも入っているぞ!

●アルゼ(株)
『ハナビ(仮)』(スロットル)
『サンダーV(仮)』(スロットル)
『ジロキチ(仮)』(スロットル)
●ナムコ/SNK
『パックマン(仮)』(アクション)
『ファミスタ(仮)』(スポーツ)
※すべて発売日、価格未定。

ラジオドラマ

大人気『ATHENA』ラジオドラマが4月放送開始!!

発売間近のPS用ゲームソフト『ATHENA~Awakening From The Ordinary Life~』のラジオドラマが、『子安・氷上のゲムドラナイト』で4月に放送されることになったぞ!

出演は池澤春菜(麻宮アテナ)、白倉麻子(柏崎理香)の他、このゲーム中のオリジナル声優が登場! ファンならば、これは絶対に聞き逃せないね。

どんなストーリーになるかは現在のところ不明だが、来月号のこのページで池澤春菜にコメントをもらうことになっているので、アテナ&池澤春菜ファンは楽しみにしていよう!!

また、このラジオドラマは、いつものようにCD化が決定している。ラジオを聴けない地域の人も安心だね。そのCDについても来月号で紹介するので、忘れずチェックしてね!

子安・氷上のゲムドラナイト
放送日時:毎週日曜日
●東京放送(TBS/東京/954kHz)深夜24時30分~25時
●北海道放送(HBC/北海道/1287kHz)深夜25時~25時30分
●毎日放送(MBS/大阪/1179kHz)深夜24時分~24時30分
●RKB毎日放送(RKB/九州/1278kHz)深夜24時40分~25時10分

ショウ

ゲームショウ'99春 直前情報!! 最新ゲームを見逃すな!!

きたる3月20日(土)、21日(日)に、千葉・幕張メッセにて開催される、東京ゲームショウ'99春。チケットはもうゲットしたかな?

SNKブースでは、新作ゲームが多数展示される予定になっている。当然、ネオポケカラーもプレイできるぞ!

また、データイーストブースでは、ネオポケカラー対応の『マジカルドロップポケット』や、PS版大冒険パズルゲーム『マジカルドロップF 運命の支配者』などを展示。

さらに、21日の13時から、『マジカルドロップF』のゲーム大会&アトラクションが開催されるぞ。マジドロファンならいくしかないね!

オープン

ゲームファン御用達 ゲーマーズ新店舗 横浜にオープン!!

ゲームファンなら一度は足を運びたい、ゲームグッズが満載のゲーマーズの新店舗が3月13日、横浜市西区にオープンするぞ!

ゲーマーズは全国に店舗を展開していて、この横浜店で10店舗目になる。横浜近辺に住んでいる人や近所に遊びにいった際にはぜひ立ち寄ってみよう。

新商品としては、2月に発売されたSNKオフィシャルトレーディングカードコレクション『月華の剣士』(発売元・SNK、販売元・ブロッコリー)などが今のオススメだ。

その他、『KOF』や『侍魂』のトレーディングカードも好評発売中なので、カードコレクターのみならず、ファ



横浜店 神奈川県横浜市西区南幸2-16-20三和横浜ビル2F

ンはチェックしよう！

●ゲーマーズ横浜店
神奈川県横浜市西区南幸2－16－20　三和横浜ビル2F

大会

SNK直営店主催 ゲーム大会情報！ ぜひ参加しよう!!

3月末に、SNKのゲーム大会が下記の3店舗で開催される。

ゲームは『餓狼伝説　WA』『月華の剣士　第二幕』『KOF'98』の3つ。特にネオジオボウル名取では、3ゲームすべてを闘うチャンピオンシップとなっているぞ。腕に覚えのある人はどんどん参加しよう！

『月華』と『KOF』は家庭用も発売されているので、今のうちに練習しておくといいかも♡

●ネオジオワールドつくば
（茨城県土浦市大字中－327－2）
・『餓狼伝説　WA』
3月21日（日）13時～（予定）
※現在出場者受付中

●ネオジオボウル金沢八景
（神奈川県横浜市金沢区泥亀2－13－1　八景京急ビル2F）
・『月華の剣士　第二幕』
3月28日（日）時間未定

●ネオジオボウル名取
（宮城県名取市飯野坂字土城堀143）
・『月華の剣士　第二幕』
3月21日（日）14時～
・『KOF'98』
3月21日（日）17時～
・『餓狼伝説　WA』
3月22日（祝）15時～
※各大会ごとの順位により持ち点を決め、3大会トータルで最終順位を決める。

イベント

カップル注目！ ネオジオボウル福岡で 2つのイベント開催！

ネオジオボウル福岡（福岡県福岡市城南区神松寺2－1－10　長尾センタープラザ2F）では、2つのイベントが開催される。

どちらもカップルで参加するイベントなので、ラブラブ真っ盛りな人たちはぜひとも参加しよう！

ネオプリの方は3月7日（日）～14日（日）で、現在すでに開催中。応募用紙にカップルで撮ったネオプリを貼って、ベストカップルを抽選発表するイベント。賞品はまだ未定のようだ。

ボウリングのイベントは3月14日（日）に開催。カップルで同時に投球し、同じ本数のピンを倒したら、なんと1日投げ放題になるのだ。参加賞もあるので、参加しない手はないぞ！

14日はおりしもホワイトデー。チョコのお礼にボウリングなんてのもいいかもね♡

イベント情報

『KOF'98』ゲーム大会

【3月21日開催】

●ゲームアーク福山三之丸店
所在地：広島県福山市三之丸町11－17
TEL：0849－28－5166

●ゲームアーク尾道店
所在地：広島県尾道市三軒家町6－18
TEL：0848－22－8300

●ゲームアーク因島店
所在地：広島県因島市土生町2－2　M2島前ビル1F
TEL：08452－2－9980

●ゲームアーク三原店
所在地：広島県三原市港町603
TEL：0848－62－0411

●ゲームアーク竹原店
所在地：広島県竹原市中央4－2－1
TEL：0846－22－4655

●ゲームアーク三次店
所在地：広島県三次市十日市中2－1－3
TEL：0824－64－1920

●ゲームアーク松永店
所在地：広島県福山市松永町7－1－6
TEL：0849－33－3355

●ゲームアーク呉店
所在地：広島県呉市中通2－7－1－101
TEL：0823－26－7773

●ゲームアーク東広島店
所在地：広島県東広島市西条西本町26－9
TEL：0824－24－9692

【3月22日開催】

●ゲームアーク焼山店
所在地：広島県呉市焼山中央1－10－8
TEL：0823－34－5611

●ゲームアーク福山蔵王店
所在地：広島県福山市南蔵王町5－14－17
TEL：0849－41－3660

※全店とも、13時～開催。

ネオジオポケットカラー新作ソフト体験会

●アークビル3階
日時：3月27日（土）10時～17時
3月28日（日）9時～17時
所在地：広島県三原市皆実1－3－2
TEL：0848－62－1177

リョウの朝ごはん

■食物連鎖■　日向晶花

今月はウチにミナモンブンチョウがいます。オスです。発情されてます（笑）



最新CD情報

餓狼伝説WILD AMBITION



餓狼WAのオリジナルサウンドトラックスが登場！ギース、香緋を含む全ステージ曲、中間デモ曲に加え、キャラクターボイス&SEも完全収録!!　ファンならこれは聴き逃せないぞ。

HN64ならではの美しい音楽をぜひご賞味あれ!!

ATHENA ~Awakening From The Ordinary Life~



PS版ゲームソフト『ATHENA』の曲すべてを収めた、2枚組オリジナルサウンドトラックス。BGMやEDテーマ曲はもちろん、アテナや理香のムービー中の音声トラックまでばっちり収録されているぞ。要チェックだ!!

〈SNKラジオ放送日時〉「ねおちゅぴ」ラジオ大阪・日曜23‥30～24‥00／ラジオ日本・土曜24‥02～24‥30／東海ラジオ・日曜23‥00～23‥30／「SNK一撃！　ネオ・ラ・ジオ」毎日放送ラジオ・土曜24‥05～25‥00

初心者向け格ゲー講座

講師：修羅騎士　鷹
DSP-たろりん
ILP-ケンちゃん
飲み頃KING

The Break!!

イエ〜イ、みんな格ゲーやってるか〜い!!
今回は対戦シリーズ第2回。前号の総論の続きとして、「効率よくダメージを与える方法」について考えていく。ま、どうやって相手にスキを作らせるかってことです。

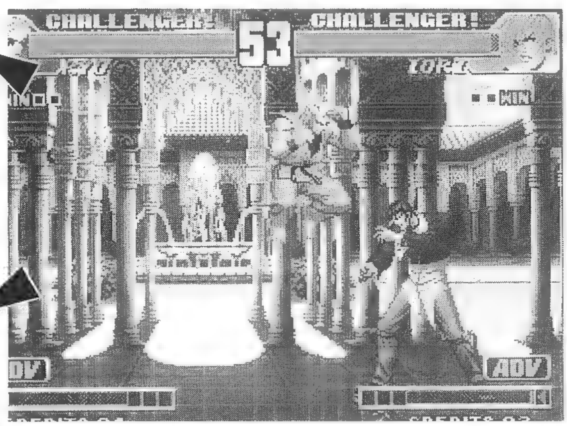
『対戦への道〜ダメージの与え方②』

解析／ILP-ケンちゃん

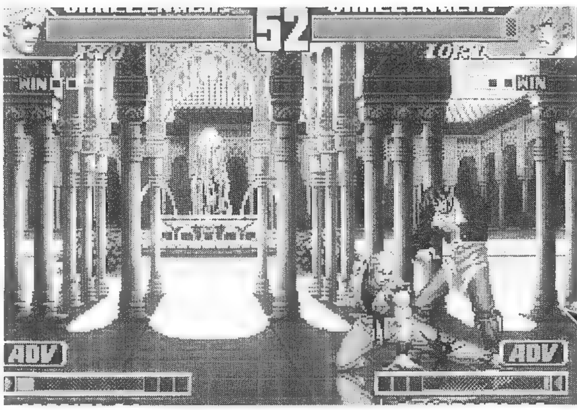
先月はとりあえず…、
1…相手の大きいスキがある攻撃をガードした時
2…相手がガード状態でかたまっていた時
の2つを説明しました。今月は3つ目のシチュエーション…「相手が何かの拍子でガードすることを怠ってしまった時」について説明するぜぃ。

●人間のクセって怖い…

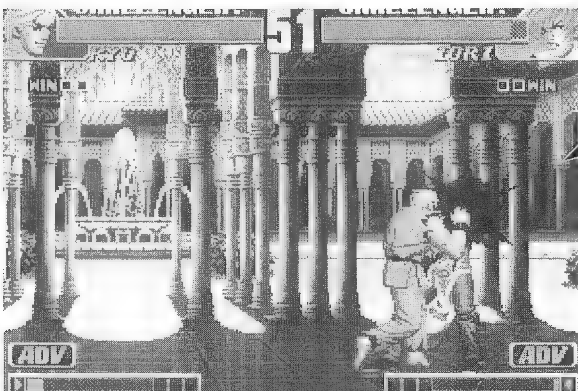
相手は人間なので「クセ」というモノが必ずある。それは、格闘ゲームではよく顕著に現れる。
たとえば相手が跳びこんできた時、ジャンプ攻撃だと思うので当然「立ちガード」をしてしまう。その「立ちガード」をしてしまうというのが「クセ」なのだ。
ジャンプ攻撃だから立ちガードでいいと思った時、ジャンプ攻撃じゃなく突然下段攻撃を出される。そうすると素早い反応でしゃがみガードに移行しなければならない。そういうことが一度でも起こってしまうと、再び跳びこまれた時に迷ってしまい、ガードを怠ってしまうかもしれない。そういうシチュエーションを作っていく必要がある。要するに、相手がガードを怠ってしまうのではなく、ガードを「怠ることをさせてしまう」のだ。
それには他にも色々やり方がある。
例えば、「跳びこむと見せかけて技を出さず、相手を投げてしまう」とか、ガード方向が逆になってしまう「裏まわり攻撃」で跳びこむとか、



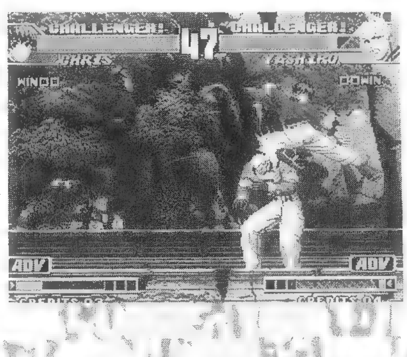
こうなると立ちガードしようとするので…



下段攻撃からの連続技を決めたり…



投げを決めたりするとよし



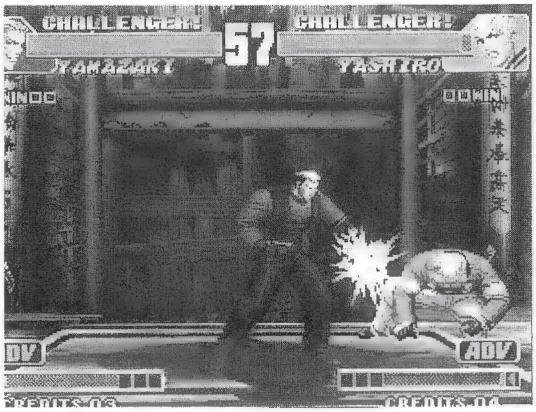
コレ、裏まわり攻撃。逆ガードになるっス

攻撃をガードすると、そのあと相手がしゃがみガードしがちなので「中段判定」の攻撃を出す。とか、まぁこんなところですか。

●より多くのダメージを…

より多くのダメージを与えるためには「連続技」を使えばいい。「せっかくスキが大きい技をガードしたのに強パンチしか入れられなかった」なんてことになったらもったいないというわけ。

そんなことがないように、「連続技」はしっかりミスをしなくなるまで練習あるのみ。それしかないっす。



ちゅーだーん。しゃがみガードできません

●状況に合った連続技を

「跳びこんだ時、攻撃を出さずに着地して下段技を出す」といった、先程説明した状況をより有効に使うために、「下段技始動の連続技」を知っておく必要がある。数多く知っていれば、それだけ多くの状況から連続技を入れることができるのだ。『KOF'98』の庵なら、「しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル弱葵花3発（上手くなってきたらしゃがみ弱パンチからキャンセル夢弾1段目→強葵花というのもある）」というのがある。

結局は、その状況にあった威力の大きい連続技を見つければいいというわけ。

今月も読んでくれてありがとうねぇ…。1LP-ケンちゃんでした。

Q and A

NF攻略陣が質問に答える！

Q 『幕末浪漫第二幕月華の剣士』で、示源のコマンド投げの投げ抜けができない時があります。ちなみにいつもは連打していますが、連打じゃダメですか。

（福島県／海月）

A 投げ抜けができる技は壊、握、潰、烈、昇、墜、超奥義の驚天動地、潜在奥義の怒髪衝天となっていて、それぞれ前の技で地面に叩きつけられた時にこれから出されるであろう技と同じボタンを押すことによって投げ抜けができちゃう。ここでいう同じボタンというのがポイント。違うボタンじゃ抜けられません。なお、驚天動地はABとなっているけど、この場合はAのみでおっけえ。最後に連打についてだけど、全然おっけえ。大丈夫です。ただ、複数のボタンを連打した場合、ほとんど抜けられないのでペケ。相手のクセをつかんで全力で1つのボタンを連打してね。

（のみちん）

鷹のリアルファイト
ROUND9
修羅騎士　鷹　With His Friends

テーマ：3D『餓狼伝説』人気のキャラは？

編：発売されて、そろそろ２ヵ月になるけれど、巷に溢れてるのってどんなキャラ？

鷹：う〜ん、やっぱりギースっす。今でもそうらしいけど、AOUショーの時は超人気でしたよ。ギースギースギースギースって感じで、ほとんどギースでしたよ。まぁ〜、面白いキャラらしいからしょうがないっすね。あとは、テリーが人気高いっすね。相変わらず強烈ですこのキャラは。

編：ふむ。じゃあ新キャラのつぐみと坂田の人気はどんな感じ？

鷹：つぐみはそれなりに見かけますけど、坂田さんを見た記憶はないに等しいです。同情するわけじゃないんだけど、寂しいっすね。

編：えっ!?　そうなんだ。話は変わるけれど、鷹のオススメキャラって誰？

鷹：う〜ん…さっぱり。

編：って、鷹は3D『餓狼』やってるの？

鷹：うっ…。実をいうと、最近はあんまりやってません。発売当初はバリバリにプレイしていたけれど、２月の中旬あたりでスローダウン。だってさぁ、乱入してくる人が少ないんだもん！　CPU戦やっててもしょうがないじゃん。まぁ、その辺は地域によるのかもしれないんだけどね（DSP-たろりん登場）。

たろ：なんすかね〜。君がどこのゲーセンにいってるかは知らないっすけどね〜、俺の地元でもあのゲームをやってるのは、あんまり見かけませんよ〜。あっ、今の地雷踏みましたかね〜。

鷹：分かんね〜（たろは悲しそうに去っていく）。

格ゲー用語解説
解説／1LP-ケンちゃん

メイン部に登場した格ゲー用語を解説するぞ！

クセ

2Dの格闘ゲームをやっていると自然とついてくるもの。まぁ、代表的な例をあげてみると、「ジャンプ攻撃をガードしたあと、しゃがみガードをしてしまう」なんてモノでしょう。それは、相手が地上にいれば中段技以外しゃがみガードでOKだから、自然とそうなってしまう。しょうがないんだけどね。

裏まわり攻撃

ジャンプ攻撃が通常のガード方向とは逆になってしまう攻撃のこと。『月華の剣士第二幕』だと斬鉄のジャンプB、「KOF'98」だとクリスのジャンプ強キックなどが代表的な例だろう。

通常とは逆ガードなので、ガード方向が惑わされてヒットさせやすい。ヒットしてしまうとかなり痛い目にあうことは必至だ。



あかりんのコレが「裏」B。あかりぃぃん

裏…

NF攻略陣がよく使うネオジオフリークおちゃらけ用語解説の1つ。「←＋攻撃ボタン」（自キャラ右向き時ね）の「←」のこと。

使用方法は、「裏Aを百万発入れてから連殺斬だろ！」というように使う。

コンシューマーハイスコアコーナー

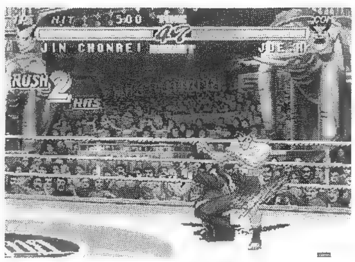
バトル・ハイスコア

全国の強者が腕を競い合うこのコーナー、終盤に入りみんなさらに気合いが入ってきました。
そして来月はいよいよ第7回ポイントランキング結果発表!! 最後まで気を抜かないでFIGHT!

ハイスコアラーによるスコアリング法伝授

リアルバウト餓狼伝説2（秦崇雷）

おもに龍転身でリバーサルを狙う。CPUが何もしてこない時はしゃがみA・しゃがみBのコンビネーションを当ててCPUの攻撃を誘う。このコンビネーションのしゃがみBは500点も入るので、とてもおいしい。しゃがみA・しゃがみBでダメージを与えつつ、リバーサルで稼ぐ

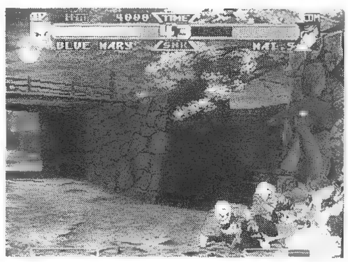


CPUの体力が残り少なくなったら帝王龍声拳を決めてKOする。

●月を見るたび思い出せ・兵庫県

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND(PS)（ブルー・マリー）

まず、ジャンプ□→立ち×→キャンセルバーチカルアロー→追い打ち攻撃の連続技を数セット決める。ゲージがたまり、相手の体力も残りわずかになったら、M.タイフーンでとどめ。



M.タイフーンが4千点なのでパーフェクトでなくともSSS

このパターンで20秒以内で相手を倒せば、体力がパーフェクトでなくても、SSSを取ることができる。

ホワイト戦では、相手の攻撃をわざと食らい、体力が点滅状態になったらM.タイフーンを決めていく。

プーピーショットをガードしたあとも、もちろんM.タイフーンを決める。

●橘ウキョ～・長野県

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND(PS)（キム・カッファン）

ジャンプ□→立ち□→キャンセル強半月斬（300点＋500点）を決め、相手がダウンしている間に弱半月斬を出してゲージをためる。

これを3セットくり返し、ゲージがたまったら、鳳凰脚（3千点）をからめた連続技を決めてKOする。

キムは鳳凰脚の演出に時間がかかるので、なるべく相手の体力をギリギリまで減らしてから鳳凰脚を決めるのがよい。15秒以内に倒すのは難しいが、20秒以内ならできないこともない。

●氷神刀・兵庫県

KOF'98（'97スペシャルチーム）

ブルー・マリーを使用。

ジャンプD→近距離立ちC（2段目）→キャンセルハンマーアーチ→キャンセルバックドロップ・リアルの連続技を2回決め、最後はジャンプD→近距離立ちC（2段目）→キャンセルハンマーアーチ→M.タイフーンを決めてKOする。途中でダメージを受けてしまった場合や、パターンが少しくずれて相手の残り体力を調整したい時は、ジャンプB→近距離立ちC（1段目）→キャンセルハンマーアーチ→バックドロップ・リアルに変える。

相手の残り体力によっては、ジャンプBも使う必要があるぞ



オメガ・ルガールには山崎を使う。蛇使い・中段を当てると、オメガ・ルガールは前転してくるので、そこに再び蛇使い・中段を当てるのをくり返す。最終的にオメガ・ルガールは気絶するので、パワーMAX発動をしてから立ちD（1段目）→キャンセルドリルを決めてKOする。

●月を見るたび思い出せ・兵庫県

KOF'98（エディットチーム）

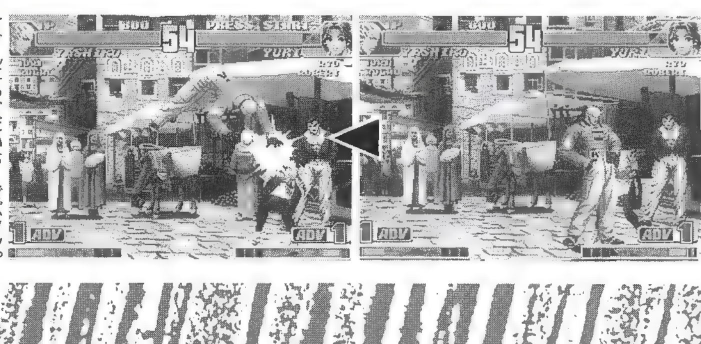
オロチ社を使用。

まず、ラウンド開始直後に小ジャンプふっとばし攻撃を当ててダウンを奪う。

そして、相手の起き上がりに合わせて挑発をし、それからすぐに"にらぐだいち"で投げる。浮いた相手に小ジャンプ弱キックを当て、また着地に合わせて挑発→"にらぐだいち"。これのくり返し。

このパターンは効くキャラには完璧だが、効かないキャラにはまったく通用しない。その場合は挑発を使わず、近距離立ち弱キック→"にらぐだいち"にする。

●うしくん隊長・北海道



起き上がりや着地に挑発を重ねるとCPUは何もしないので…

すぐ"にらぐだいち"でパクッ。追い打ちして以下くり返し

第7回バトル・ハイスコア ポイントランキング

1位	うしくん隊長・北海道	1020Pts.
2位	橘ウキョ～・長野県	865Pts.
3位	月を見るたび思い出せ・兵庫県	748Pts.
4位	ふうまのすずくん・新潟県	674Pts.
5位	M,Y−剣魂・千葉県	464Pts.
6位	氷神刀・兵庫県	227Pts.
7位	カムイの戦士・神奈川県	150Pts.
8位	高桑敏裕・愛知県	130Pts.
9位	市原和弘・岐阜県	86Pts.
10位	うしくん隊員壱号・北海道	71Pts.

今月のハイスコア

真説サムライスピリッツ武士道烈伝（SS）

キャラクター	プレイヤー	レベル	備考
覇王丸（邪天降臨之章）	ふうまのすずくん・新潟県	13	ALL
ガルフォード（邪天降臨之章）	ふうまのすずくん・新潟県	13	ALL
ナコルル（邪天降臨之章）	ふうまのすずくん・新潟県	14	ALL
橘右京（邪天降臨之章）	ふうまのすずくん・新潟県	14	ALL
チャムチャム（邪天降臨之章）	ふうまのすずくん・新潟県	14	ALL
橘右京（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	19	ALL
牙神幻十郎（邪天降臨之章）	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
ガルフォード（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
覇王丸（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	22	ALL
牙神幻十郎（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	22	ALL
ナコルル（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	22	ALL
チャムチャム（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	27	ALL

真説サムライスピリッツ武士道烈伝（PS）

キャラクター	プレイヤー	レベル	備考
ガルフォード（邪天降臨之章）	氷神刀・兵庫県	12	ALL
覇王丸（邪天降臨之章）	AE86・熊本県	13	ALL
	ふうまのすずくん・新潟県	13	ALL
	氷神刀・兵庫県	13	ALL
ナコルル（邪天降臨之章）	氷神刀・兵庫県	13	ALL
橘右京（邪天降臨之章）	氷神刀・兵庫県	13	ALL
チャムチャム（邪天降臨之章）	氷神刀・兵庫県	13	ALL
橘右京（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	19	ALL
覇王丸（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
ガルフォード（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
ナコルル（妖花慟哭之章）	リムラーなバリオ・埼玉県	20	ALL
チャムチャム（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
牙神幻十郎（邪天降臨之章）	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
牙神幻十郎（妖花慟哭之章）	ふうまのすずくん・新潟県	22	ALL

メタルスラッグ2（NG）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
MARCO	FBI・神奈川県	5,572,020	ALL

ブレイジングスター（NG）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ウィンディナ	梶並知記・東京都	52,317,690	6面
DINO246	SHELA・大阪府	37,272,230	ALL
ベプロス	鈴木直登・愛知県	25,008,660	6面

マジカルドロップIII　とれたて増刊号（SS）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
おはなしモード（いきのこり）人数／ラバーズ	ふうまのすずくん・新潟県	257人目	－

ジョー・ヒガシ	氷神刀・兵庫県	1,647,600	ALL
ギース・ハワード	橘ウキョ～・長野県	1,579,200	ALL
タン・フー・ルー	橘ウキョ～・長野県	1,566,800	ALL
秦崇雷	氷神刀・兵庫県	1,561,800	ALL
ビリー・カーン	橘ウキョ～・長野県	1,554,900	ALL
不知火　舞	橘ウキョ～・長野県	1,537,200	ALL
キム・カッファン	氷神刀・兵庫県	1,516,300	ALL
テリー・ボガード	橘ウキョ～・長野県	1,467,500	ALL
アンディ・ボガード	氷神刀・兵庫県	1,457,000	ALL
ボブ・ウィルソン	橘ウキョ～・長野県	1,395,400	ALL
チン・シンザン	橘ウキョ～・長野県	1,380,900	ALL
アルフレッド	市村綾悟・東京都	1,376,300	ALL
フランコ・バッシュ	橘ウキョ～・長野県	1,366,200	ALL
望月双角	氷神刀・兵庫県	1,355,400	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	橘ウキョ～・長野県	1,338,500	ALL
ホンフゥ	橘ウキョ～・長野県	1,337,600	ALL
山崎竜二	橘ウキョ～・長野県	1,332,500	ALL
ローレンス・ブラッド	橘ウキョ～・長野県	1,224,700	ALL
サバイバルモード（スコア）ブルー・マリー	橘ウキョ～・長野県	1,514,000	ALL
サバイバルモード（タイム）フランコ・バッシュ	橘ウキョ～・長野県	4'11'55	ALL

～幕末浪漫～月華の剣士（NG／NGCD）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
玄武の翁（技）	M，Y－剣魂・千葉県	5,965,200	ALL
雪（技）	M，Y－剣魂・千葉県	4,084,400	ALL
楓（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,802,100	ALL
斬鉄（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,678,800	ALL
嘉神慎之介（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,618,500	ALL
御名方守矢（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,608,600	ALL
直衛示源（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,396,200	10人目
暁　武蔵（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,293,900	ALL
天野漂（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,250,400	10人目
李　烈火（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,153,100	ALL
一条あかり（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,056,100	ALL
神崎十三（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,037,900	ALL
鷲塚慶一郎（技）	M，Y－剣魂・千葉県	3,033,800	ALL
紫鏡（技）	M，Y－剣魂・千葉県	2,849,000	ALL

真説サムライスピリッツ武士道烈伝（NGCD）

キャラクター	プレイヤー	レベル	備考
牙神幻十郎（邪天降臨之章）	カムイの戦士・神奈川県	30	ALL
ガルフォード（邪天降臨之章）	カムイの戦士・神奈川県	33	ALL
覇王丸（邪天降臨之章）	カムイの戦士・神奈川県	35	ALL
ナコルル（邪天降臨之章）	カムイの戦士・神奈川県	37	ALL
チャムチャム（邪天降臨之章）	カムイの戦士・神奈川県	37	ALL
橘　右京（邪天降臨之章）	カムイの戦士・神奈川県	38	ALL

THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS（NG）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
エディットチーム	うしくん隊長・北海道	941,500	ALL
主人公チーム	うしくん隊長・北海道	824,900	ALL
餓狼伝説チーム	うしくん隊長・北海道	777,000	ALL
サイコソルジャーチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	747,500	ALL
龍虎の拳チーム	うしくん隊長・北海道	720,800	ALL
オロチチーム	？？？・鳥取県	702,700	ALL
おやじチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	689,000	ALL
八神チーム	うしくん隊長・北海道	681,100	ALL
キムチーム	大蛇・埼玉県	655,500	ALL
女性格闘家チーム	うしくん隊長・北海道	652,600	ALL
'97スペシャルチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	650,000	ALL
怒チーム	真到漢道・大分県	647,700	ALL
アメリカンスポーツチーム	月を見るたび思い出せ・兵庫県	636,100	ALL
サバイバーモード（タイム）テリー・ボガード	うしくん隊長・北海道	5'36'34	ALL

リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS（NG/NGCD）

キャラクター	プレイヤー	レベル	備考
秦崇秀	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,747,300	ALL
山崎竜二	うしくん隊長・北海道	1,657,400	ALL
リック・ストラウド	うしくん隊長・北海道	1,641,700	ALL
秦崇雷	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,638,300	ALL
テリー・ボガード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,615,500	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,594,300	ALL
フランコ・バッシュ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,592,200	ALL
不知火　舞	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,583,900	ALL
李　香緋	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,574,600	ALL
キム・カッファン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,554,200	ALL
ギース・ハワード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,551,900	ALL
チン・シンザン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,540,600	ALL
ジョー・ヒガシ	うしくん隊長・北海道	1,539,900	ALL
アンディ・ボガード	うしくん隊長・北海道	1,538,400	ALL
タン・フー・ルー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,526,300	ALL
ビリー・カーン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,516,200	ALL
ボブ・ウィルソン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,512,600	ALL
ブルー・マリー	うしくん隊長・北海道	1,508,700	ALL
ホンフゥ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,485,800	ALL
ダック・キング	うしくん隊長・北海道	1,482,700	ALL
望月双角	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,481,900	ALL
ローレンス・ブラッド	うしくん隊長・北海道	1,465,200	ALL
サバイバルモード／ジョー・ヒガシ	うしくん隊員 壱号・北海道	4'02'16	ALL

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND（PS）

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ブルー・マリー	橘ウキョ～・長野県	1,787,900	ALL
秦崇秀	橘ウキョ～・長野県	1,736,400	ALL
ダック・キング	橘ウキョ～・長野県	1,697,600	ALL

ポイントランキングの説明

このバトル・ハイスコアでは、読者のみんなから送ってもらった各対象ゲームのビデオをもとに、ハイスコアの集計をおこなっているぞ（くわしい応募方法は募集要項を参照）。

そして、ここに掲載されているハイスコアを更新、防衛するなどしたプレイヤーには、そのつど一定のポイントが加算される（後述のポイント換算法を参照）。このポイント獲得数をみんなで競うのだ！

1回のポイントランキング開催期間は、6ヵ月。毎月ポイントランキング途中経過として、獲得ポイントの上位プレイヤー名とその獲得ポイント数を掲載していくので要チェックだ。そして開催期間最後の月にポイントランキング上位にいるプレイヤーには、編集部から記念品をプレゼントするぞ。

そして、いよいよ来月4月号は第7回ポイントランキングの集計結果を発表するぞ！

半年間の戦いの末、全国のハイスコアラーの頂点に立つのは果たして誰か？ まだ大逆転の目もあるぞ！

ハイスコアラーの頂点を目指す君の参加を待っている!!

ポイント換算法

ハイスコアビデオを送ってくれたプレイヤーには、次の法則でポイントが加算される。

・ハイスコア樹立&更新
15Pts.（カウンターストップした場合はさらに15Pts.追加）

・ハイスコアを防衛
1ヵ月につき5Pts.

・送ってくれた人全員に
1Pts.（ただし、同じ月に何本ビデオを送っても1人につき1点のみ）

※同じ月に、同じゲームのまったく同点のハイスコアが送られてきた場合は、基本的にその全員を掲載し普通通り全員にポイントを進呈。

今月のお知らせ

次号、第7回ポイントランキング結果発表。はてさて大逆転はあるのでしょうか？ 募集をはじめたばかりのNG版『月華第二幕』&PS版『月華』は狙い目ですよ。あと、次号よりPS版『KOF'98』も募集しますので、よろしくどうぞ！

あと、最近8㎜&VHS-Cテープでハイスコアビデオを送ってこられる方がいらっしゃいますが、募集要項通りVHS以外での応募は受けつけていません。申し訳ございませんがご協力お願いします。

バトル・ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間集計とします。乱入は無効。2P側からの開始はOKです。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO CD（CDZ）、PS、SSのどれでもOKですが、どれを使用したか必ず明記してください。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合スコアが無効になることがあります。スコアネーム(PN)を書かれていない場合は本名で掲載されることになりますので、ご了承ください。

①ゲームタイトル
②ハード
③スコア
④キャラクター名
⑤ランク
⑥面数(何人目までいったか)
⑦あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑧住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とスコアが同一画面上にあるVTR（VHS）を同封してください。

●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容の録画されていないものは集計できません。

●ゲームランク（レベル）は注意書きがない限り不問ですが、ラウンド数などは初期状態のままで。

●以下のゲームが対象となりますが、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。また、カウンターストップが出たキャラ、モードについては、それが出た月まで集計を締め切らせていただきますのでご了承ください。本文中のスコアで文字に網のかかっているものが、今月のカウンターストップしたキャラ&モードです。

すでにカウンターストップしたキャラ、モードについては以下に記述します。応募する際はそのキャラ&モード以外のもので挑戦してください。

①幕末浪漫第二幕月華の剣士（キャラ別に募集。タイムアタックは1番成績のいいキャラのみ掲載）

②KOF'98（チーム別に募集。サバイバーモードは1番成績のいいキャラのみ掲載。チーム別ハイスコアは既存の12チーム＋エディットチームのそれぞれのものを掲載。エディットチームは1番成績のいいチームのみ掲載。エディットチームに隠しキャラをまぜるのはOK。なおシングル戦は募集しません）

③RB餓狼伝説2（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）

④月華の剣士（ハードごとに分け、キャラ別に募集。タイムアタック&サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載。※NGCD版サバイバルモードは受付終了）

〈カウンターストップ〉
サバイバルモード／玄武の翁、嘉神慎之介（覚醒後）

⑤ブレイジングスター（機体別に募集）

⑥メタルスラッグ2（1番成績のいいキャラのみ掲載）

⑦真説サムライスピリッツ武士道烈伝（各ハードで分け、キャラ別に、さらにその中でキャラ別に、クリア時の主人公のレベルが1番低いものを掲載。録画は最終ボスの直前からでOK。ボス撃退前のレベルが分かるよう、メニュー画面も必ず録画すること）

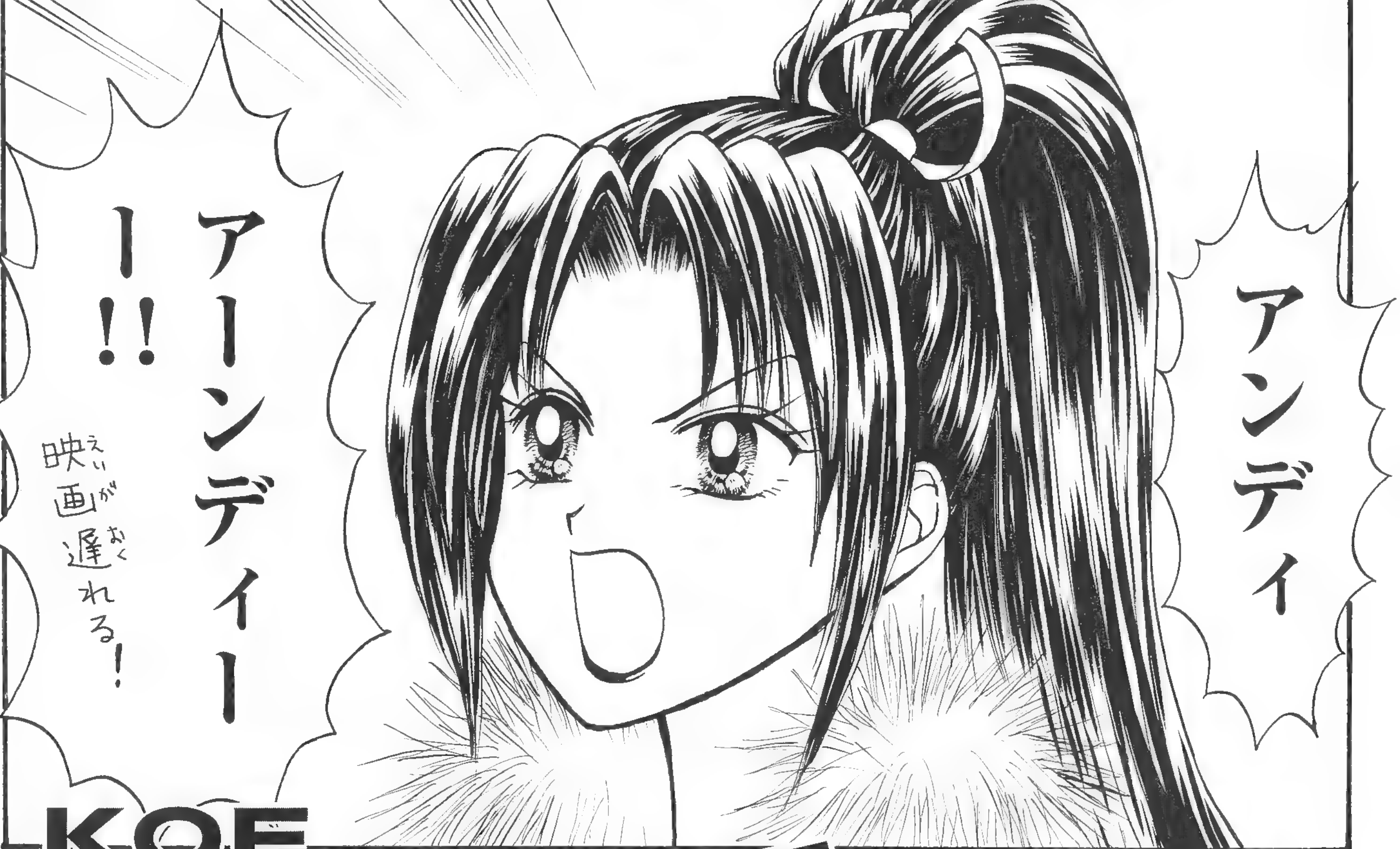
⑧RB餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）

この他のゲームでも、過去のハウスコアに掲載されたハイスコアを越えているものについては対象になることがあります。

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ、左記宛先まで。

●締切りは3月末日、発表は6月号の誌上にて。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「4月号バトル・ハイスコア」係



KOF

最終回

ストーリー&イラスト
藤井みほな

炎の不条理劇場





藤井みほな先生へのファンレターはこちらまで。

宛先

〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
(株)芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「藤井みほなファンレター」係


留守番伝言サービスセンターに接続します
ピーという発信音のあとにお名前とご用件を
ボテッ
ピピピピ
アドレス
えええいっ
誰か…
誰でもいいから
ガビーーン
電話に出て!!
只今出かけており

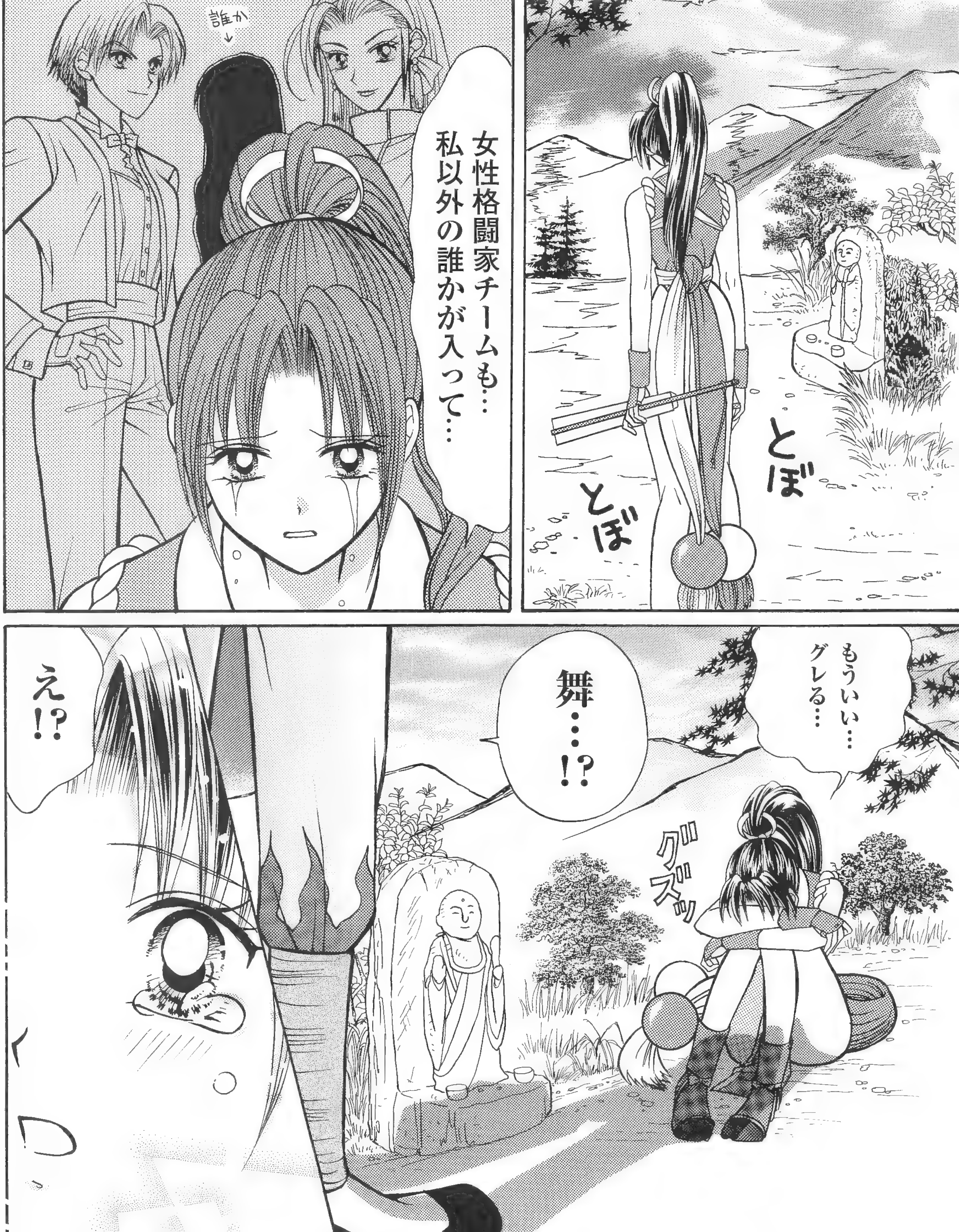


藤井みほな先生へのファンレターはこちらまで。

宛先 〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
(株)芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「藤井みほなファンレター」係


それってもしや
ドキ〜〜ン♥
↖?
KOFっ!?


THE KING OF FIGHTERS '99
※フィクションっす!
私を抜きにKOF'99やろうなんて間違ってるでしょーが!!
とりあえず着がえた
でも…招待状が届かなかったってことは…私は例外ってこと…!?
KOF'99 招待状
ラッキー
KOF
3人トリオで御招待!!
アンディはまたあのバカ連中と…
OK!
兄
ウキッ
[redacted]
バナナ
悪いね



とぼ
とぼ
女性格闘家チームも…
私以外の誰かが入って…
誰か
もういい…
グレる…
グズッ
舞…!?
え!?



そんな所で何やってんだよ!?
さあ立って…
グッ
アアアアンディイイイ!!!
うぐっ
アンディKOF'99は…?
じゃどこ行ってたの?
イテテ
何言ってんの?あれは夏だろ
ぐすぐす
『炎の不条理劇場』最終回記念パーティに…
何それ?
舞は『炎の不条理劇場』の存在を知らなかった
ナニコレ!!これがオチ!?
最終回なのに俺の出番これだけ!?
フンくだらん。

終わり

君のネオジオゲームの知識が
今ここで試される!!

クイズ×クイズ



クロスワードパズル

Q　タテとヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そしてA～Fの文字を順に並べていくと、ある単語が出てくるぞ。それが答えだ!

1			2	3	■	4	
	■	■	5		■		■
6	7	E			8		■
■		■		■	9		10
11 C		12	F	13	■	14 D	
	■		■	15		■	
16	17	■	18	A	■	19 B	
20							■

A	B	C	D	E	F

タテのカギ

1. クリスのオロチバージョンの正式名称は「炎の○○のクリス」である。
2. またクリスに関する問題。2つある超必殺技のうちの1つの名称。「○○○○ドライブ」。
3. 『ワールドヒーローズ』のエリック・ザ・バイキングの究極奥義「ホエールヘブリング」。これはなんと哺乳類最大の動物の○○の形をしたオーラが現れて相手を攻撃するのだ。
4. クラーク、Mr.BIG、チョイ・ボンゲ、ダック・キング、チュン(風雲黙示録)の全員に共通しているものは何(ヒント:身につけているもの)?
7. 龍虎の拳に登場した謎の格闘家、Mr.カラテ。その正体は…?
8. 草薙京が使う必殺技の1つで毒咬みから派生する技。「四百壱式・○○詠み」。
10. 本来の呼び名以外の名前。または、本来の名前とは別につけられた名前。別名ではなくて…。
11. 「重ね当て」といえば、○○○○流古武術。SNK名物背景キャラの名字。ネオジオポケットカラー『キング・オブ・ファイターズR-2』で娘は復活したが…。
12. 捨て身で闘う覚悟をいう言葉。「肉を切らせて○○を断つ」。
13. 「リップ」を日本語でいうと?
17. ロバート・ガルシアの好物の1つ。日本食といえばこれ、という食べ物。
18. 「失敗」または「まのぬけたこと」と同じ意味。
19. 八神庵の勝利ゼリフの1つ。「○○を見るたび思い出せ!」。

ヨコのカギ

1. 『ATHENA～Awakening from the ordinary life～』のゲームジャンルは「○○○○アドベンチャー」である。
4. 鎮元斎と覇王丸がぶらさげている容器の中には何が入っている?
5. 「○○悪」「○○きたない」「○○っ張り」。さて、○○に入る言葉は?
6. 登場キャラの描きこみが激しい、SNKの人気アクションシューティングゲーム。究極の兵器名がタイトルになってるぞ。
9. 過去の反対語。
11. ヴォルフガング・クラウザーの必殺技の1つ。「レッグ○○○○○」。CPUが使うと強いんだ…。
14. 八角泰山はあの大筆で闘う時、やっぱり○○をつけているのかな? 筆で字を書くんだし。
15. ナコルルの愛刀は「○○ウシ」である。面白い名前だよねぇ。
16. 山崎竜二が隠し持つ武器、匕首。カタカナ2文字でいうと?
18. オロチを漢字で書くと「大きな○○」って意味になる。
19. ある物事について知りつくしていること。例として、事情○○、食○○などがある。
20. チャン・コーハンの好物。やっぱりあの体格に見合っていて、食べるものも豪快ですなぁ。

外見クイズ

Q2 『月華の剣士第二幕』に登場する、骸、神崎十三、直衛示源の3キャラのうち、1人だけ闘う時に裸足（はだし）ではないキャラがいる。それは誰？

名前クイズ

Q3 『アスラ斬魔伝』と『月華の剣士第二幕』の2つのゲームの中で使用できるキャラのうち、名前が漢字1文字のキャラは全部で何人？

❶2人
❷3人
❸4人
❹5人
❺6人

シルエットクイズ

Q4 次のシルエット姿のキャラクターの正式な名前は何？



NF愛読者にヒント：「NF2月号クロスワードのタテ12問…あそこの答えをイヌって書くなーっ!!」

選択クイズ

Q5 次の文を読み、文中の選択肢、AとBのうち、正しいものをそのつど選んでいこう。そしてその選んだ順番を❶から❹の中から選ぼう。

SNKの携帯ゲーム機、ネオジオポケットカラーのソフト作りに参加するメーカーは（A：セカンドパーティー、B：パートナー企業）と呼ばれている。

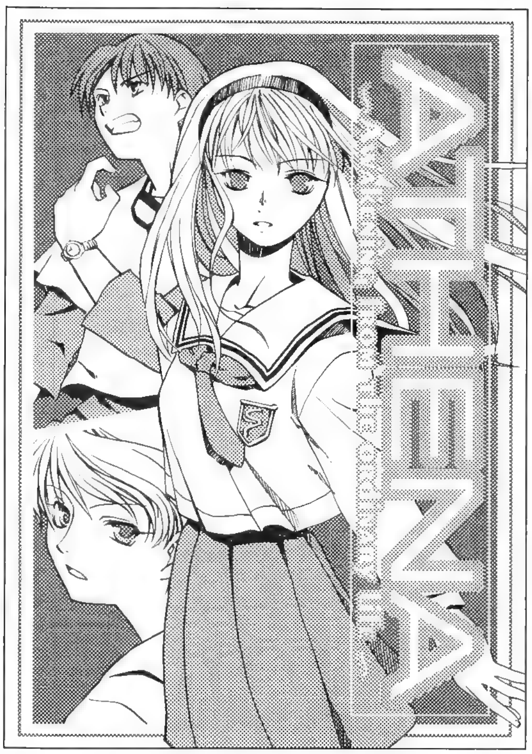
ハードと同時に発売される周辺機器、ワイヤレスコミュニケーションユニットは（A：ケーブルなしで通信対戦、B：電池なしで通信対戦）ができる。

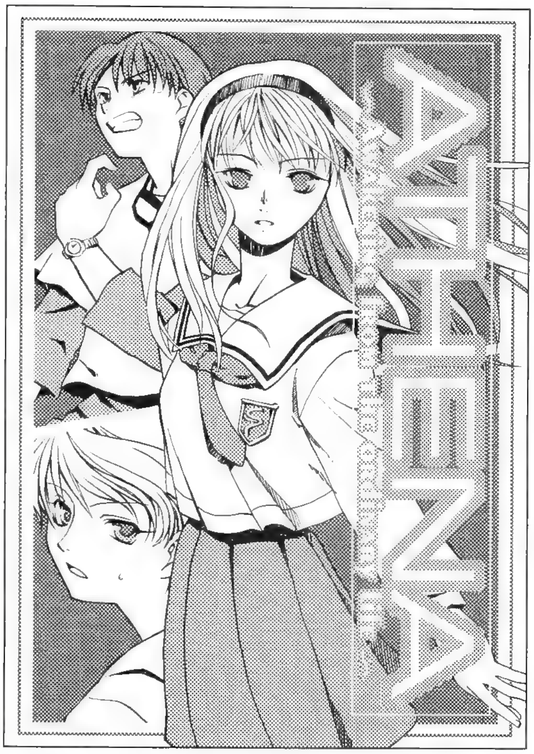
❶A、A
❷A、B
❸B、A
❹B、B

間違い探し

Q6 次の2つのイラストは右のイラストと左のイラストで何ヵ所か違っているところがある。いくつ違うところがあるか、次の番号から選んで欲しい。なお、印刷による汚れや色の濃淡の違いは間違いに含まないぞ。

❶1ヵ所
❷2ヵ所
❸3ヵ所
❹4ヵ所
❺5ヵ所





イラスト／石田あきら

クイズ×クイズ応募方法

官製ハガキにクイズ×クイズのQ1〜Q6の答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先までご応募ください。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「4月号クイズ×クイズ」係

締切りは4月9日（必着）。発表は6月号誌上。正解者の中から10名様にネオジオグッズをプレゼントします。

2月号クイズ×クイズの答え

Q1：カチヨウセン（花蝶扇）／Q2：❸最終／Q3：約36cm（36.36cm）／Q4：服部半蔵（修羅）、乱れ烈風手裏剣／Q5：❹B、B、A／Q6：❹4ヵ所（月、響の口、刹那の目、刹那の刀）

各問題の正解率は次の通りです。Q1：97.5％／Q2：91.1％（❺復活と間違えた人多数）／Q3：81％／Q4：83.5％（シルエットは修羅の半蔵。真もずは×）／Q5：86.1％／Q6：79.7％（1つ見落としが多かった）

全問正解率は約38％でした。

2月号クイズ×クイズ当選者

髙栁智・静岡県／坂本邦彦・京都府／田中康一・山口県／松苗充代・愛知県／桜井謙太・群馬県／及川洋輔・愛知県／堀篤人・埼玉県／大石健治・兵庫県／山口彩・滋賀県／山口啓太・愛知県（敬称略）

ツ	キ	ニ	サ	ク	ハ	ナ	■
キ	■	マ	■	リ	ス	ナ	ー
ノ	■	メ	ロ	ン	■	カ	■
ヨ C	ハ	■	マ	チ	ブ	セ E	■
ル	イ	セ	ン F	■	カ A	ヤ	ク
■	ク	ツ	■	ゼ	■	シ	ロ
ソ	■	キ	ヨ	ウ	シ	ロ	ウ D
ロ	マ	ン	チ B	ス	ト	■	ト

Welcome To PaoPao Cafe!

パオパオカフェへようこそ!

読者通信欄

ありがとうママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集！ 楽しいお手紙まってます!! よろしくねっ、ママパパ♡

先生の呪いだろうか!! ゲーセンで謎の大出血?!

某月某日、補習をさぼって友人とゲーセンへいきました。「ああ…補習サボるってのは素晴らしいね」「まったくだね」と会話しながら、『KOF'98』をプレイしてました。1時間半位ずっとやり通したせいか、目がだいぶ疲れてきました。

私は、早々にクリアをして「あー何か目疲れたー」といい、目のあたりをおもむろにこすった刹那!! その手を見て大悶絶!! まっ赤に染まってました。私「!! ゲッ! 何じゃこりゃぁ!!」友人「ど、どないした!?」「目…? 目ェから血が…ティ…ティッシュくれ!!」どうにかティッシュでふいたまではいいのですが、止まらない。しまいには、鼻血まで出るし…。もうダブルで流血。

数分後、ポケットティッシュ約1個半使用したあとに、出血大サービスは幕を閉じました。これは、補習をサボった私に対する先生の呪いなのでしょうか。すいません先生。ごめんなさい。もうしません。

★PN／ドリーマー小野寺（秋田県）

編：その後は、大丈夫ですか。さぼるのはまずいですネ！ 原因が不明ということみたいですが、やはり先生の呪いなんでしょうか…。（川村）

私たち2人にいきなり、プレゼント!!

12月30日、僕はいつもの如くあるゲーセンで『侍魂2』をやっていました。親友Sもいました。2人で話しながらプレイしていた時のことです。

後ろから僕の肩をたたく人がいたんです。振り向くと、店員の人が立っていました。そしていきなり「アスラのポスターとTシャツいらない?」ですよ！ すべてSNKのオフィシャル物なのです。信じられなくて、「本当にいいんですか?」と何度も聞き返しちゃいましたよ。

めでたく僕たちは、Tシャツ、ポスターなどおそろいでもらいました。唯一の欠点は、ポスターがいわゆる「エロ表紙（NF11月の）」だったことでしょうか。

●PN／如月いもるる（長崎県）



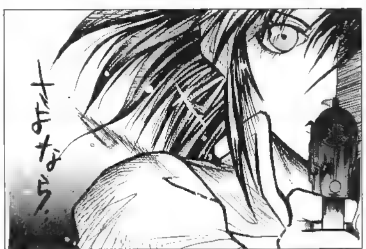
●菱岡幸恵さん（滋賀県）
オロチなお姉様ですね♡ 前髪の間からふと見える瞳と、腰つきにくらくら（笑）。いいっすね♡



●PN／麺屋さきち（愛媛県）
チャイナちっくな2人だね。こういうのも似合うのお。可愛い娘は何着てもOKってことかな（笑）。

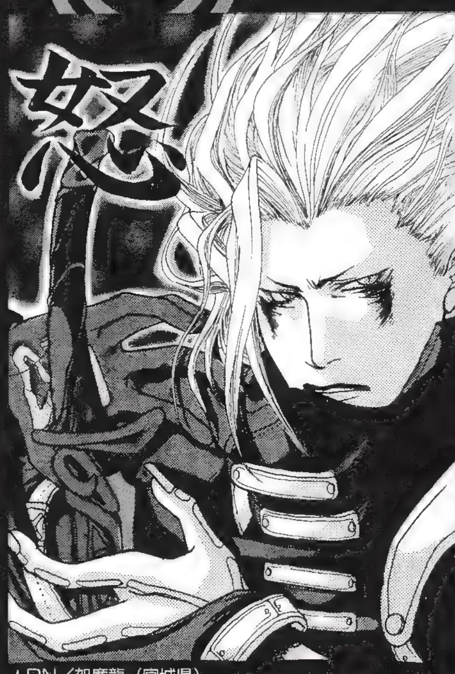


●PN／月也綾人（神奈川県）
ビリーの持つ雰囲気が伝わってきますにゃ。返り血とか…。背景のビルがまたこまかくてすごいっす。



●PN／藤田和秋（神奈川県）
誰に向けた銃口なのでしょう? まっすぐな瞳が、すべてを見透かすよう…。いい女だよね。

PaoPao賞



★PN／架廉龍（宮城県）
厳しい表情のアスラさんですにゃ。雰囲気出ていてGOOD！ 受験は終わったかにゃ？ お疲れ様♡

編：店員さんに顔を覚えられたのかも。それで、ポスターとTシャツをもらえたんだったらよかったよネ。（川村）

『KOF'97』のグッズでSNKファン広がる！

私も2月号にあった"だくさん"のように男の子たちと一緒にSNKゲームについていつも語りあっています。と、いっても私も最初は、一人のSNKファンでした。

中学に入学してきた時、同じクラスの男の子が私の『KOF'97』の下じきを見て、「お前もKOFを知ってるんか？」と聞かれ、私は「うん！よ〜く知ってんで!!」といったら、「今度、ゲーセンいって対戦しような!!」といわれました。

それ以来一緒にゲーセンへいったりゲームをしたりしています。みなさんもこんなことありますか？

●PN／月枷恭奈（大阪府）

編：いいですね！ クラスでゲームの輪が広がるなんて楽しそうですネ。（川村）

CDプレーヤーに入れたら完璧なBGM集に変身？

ある日、何気なくPS版RB餓狼DMのディスクをCDプレーヤーに入れてみた。すると、BGMが流れだした。効果音とキャラクターボイスがないだけであとは完璧なBGM集。調子に乗って他のもやってみると、リアルバウトも同じくBGM集に早変わり。

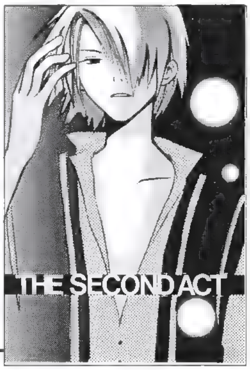
SNKファン・コレクション餓狼伝説だけは、何の音も出なかったです。家には他にソフトないんでこれまで。続きをやりたい方はどうぞ。ただし、ソフト及びCDプレーヤーの補償は致しません。

●PN／桐生悠樹（京都府）

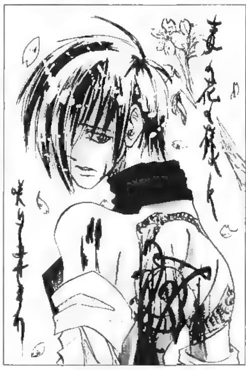
編：ネオジオCDやプレステにCDを入れて音楽を聞くことができるけど、その逆で、ゲームのソフトをCDプレーヤーに入れたの。こわいことするネー（笑）。（川村）



●PN／稲松サミー（新潟県）
アルフレッドいませんでしたねー（涙）。一緒に泣きますか…。でも香緋可愛いよっ！ 使ってね♡



●PN／カトリマット（宮城県）
醒めている感じが椒らしくていいっすね！ うっかり鎖骨にくらくら…（死）。ご卒業おめでとう♡



●PN／暁珀羅（香川県）
ついているのは他人の血なのか!? たとえ毒でも、色だったらすごく綺麗に咲くんだろうにゃ。うみ。

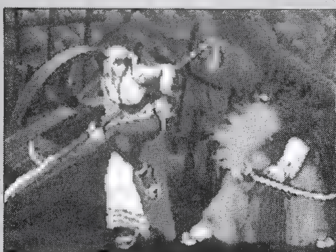


●PN／こねこね庵（岐阜県）
アヤシイ雰囲気ですにゃあ♡　KOFではチームメイトだし、実は仲いいのかも!?　テリーさん大変。

ストーリーアルバム

美脚に惑わされる哀れ（？）な兄…

2月号25ページの右側の写真が、私にはどうしても
雪「くらえっ！ 悩殺美脚殺し！」
守矢「ぶっ!!（鼻血）雪…いつの間にそんなに美しく…お義兄ちゃんはうれしいぞ…」
ってなカンジに見えてしかたがありません。

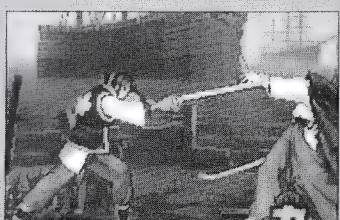


★PN／榊麗羅（北海道）

編：同ネタ多数でした。その中で、守矢の動揺っぷりがなかなか楽しかったので採用！
しかし鼻血出しながら喜んでる男ってのは、女から見たら百年の恋もさめるよな…。頑張れ守矢!!（片山）

しっかり者の弟にしかられる兄…

2月号22ページ一番下の写真。
楓「兄さんっ！ この腕輪は何!? また通販でくっだらないモン買って!!」
守矢「だ…だって健康にいいって…。今ならもれなくもう2コついてくるんだもん！」



●PN／ドリーマー小野寺（秋田県）

編：剣でさしているあたりが楓の真剣さを物語ってますね。今月は2つとも守矢ネタになっちゃいました。苦労するわね、兄さん（笑）。（片山）



●PN／うしを（静岡県）
響ちゃんには落ち着いた感じの花が似合いますな。大きな瞳が印象的な娘さんです。可愛いにゃ。



●PN／氷雨玄太（埼玉県）
見ていてほほえましくなる２人だよね♡　頑張ってネオポケGETしてね。…まわし者みたい（笑）。

オープンテラス

アスラ斬魔伝OVA化…？　餓狼のアニメで舞は乳から登場したが、やはりアスラは尻から登場するのだろうか？●PN＝二色ひとえ（岩手県）／いろんな意味で、見ているところを決して親に見られたくないシーンでしょうな。うーわけでよい子のみんな、やばいビデオは親が寝静まってからひっそりと鑑賞しよう。NFとの約束だー（中嶋）

オープンテラス

ゲーム用語辞典って、案外悪口ばっかりのような気がしない？●PN＝氷河魔神（千葉県）／いやいや、好きなものこそいじめたくなってしまうという、まさに小学生的心理状態。いつまでも子供の心を忘れずにいたいものですな。決して担当編集者の悪意の現れではないぞ。（中嶋）

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。そんな人との関係について、ともに語り合おうではないか！

この想い、あの人に届け…♡

ある日、友人Kとネオポケを買った帰りに、なんとなくゲーセンに寄ったんですよ。お金がないんで人のプレイを後ろの方で眺めていると、ふと大好きな守矢兄さんの気配が!! …気がつけば、私は月華2で遊んでいる人のすぐとなりで一人、大声張り上げて「がんばってー、守矢兄さーん!!」などと必死に応援していました。技が出るたびに（ヒットしなくても）「きゃー♡かっこいー、兄さぁん♡」とか、色々…。

しばらく応援して、そのゲーセンを出る頃には声がガラガラ。友人Kに思いっきり怒られました（泣）。

ひどいよKちゃん!! 私は守矢兄さんが大好きなんだ!! 応援せずにはいられなかったんだ～…とゆーわけで、熱心に応援する嘉神教徒に出会ったという2月号の水無月咲夜さま、一人で叫んでいる人を見ても怖がらないであげてください（笑）。

ってゆーか、応援されるのって迷惑…なんでしょうか？

●PN／橘 聖仁（滋賀県）

編：…よっぽど、好きなんですね、彼が。でも、そこまで好きになれる対象がいるっていうことは、幸せなことですよ…うん。

それはともかく、橘 聖仁さんが応援しているのはプレイヤーではなく、キャラクターなのですから…人によっては迷惑に思うこともあるかもしれませんね♡（山﨑）

連打連打ぁ～連打でGO！

たまにゲームセンターにいくと、「CONTINUE?」の表示が出てる時にボタンを連打しまくる人（自分はプレイせずに、他の人のが終わったやつを）や、格ゲーをやる時にボタン連打しまくりながらレバー動かしーので、ガードもせずに常に連打な人なんかを見かけます。

彼らは何故に「連打しまくり」なのか不思議です。でも、見てて楽しいです。はっきりいって。しかも連打な人は、その調子で勝ちまくりです。一体いつまで続くのかと思えば終わるし。

とにかくもう不思議な人だから、見かけたらつい「あ、連打の人だ」といってしまう。あの人たちの連打をいつまで見続けることができるんだろうか？（最近見ていない…）

★PN／天野十六夜（石川県）

編：個人的には、「コンティニュー画面でボタンを連打しまくる人」にすごく興味があります。私的に、かなりイケてます。「あっ、その手があったか！」と、してやられた感じですね。ちょっと悔しいかも。（山﨑）

キミの怪力にレバーもメロメロさ！

月を見るたび思い出す…星でも太陽でも思い出す。

不特定多数の人々…怪力でレバーを動かし、正常に作動させなくする方々…レバー壊しマン（笑）。

100円入れていざプレイ。レバーを一回横に倒しただけで画面はルーレットセレクト状態。「ああっ！ ここもなのか！」気づいたってもう遅い。仕方ないからプレイを続ける。レバーを上に一回…ジャンプし続ける。下に一回…しゃがんでは立ち、しゃがんでは立ち…。コマンドが入れられるわけもなく、むなしくAボタン連打…。

たのむ！ 怪力の方々、もう少しレバーを優しく扱ってくれ…。ちなみに当の本人たちは、その怪力で通常にプレイしているのが腹立たしい。

●PN／二色ひとえ（岩手県）

編：ここは一つ、怪力マン専用台というものを作ってみてはどうでしょう？ レバーに50kgくらいの圧力をかけて、ボタンにも硬質ゴムを仕こん



●PN／皐月辰（長崎県）
可愛いんだけど、意思の強そうな祟秀。幻想的な感じの背景が、綺麗に融合されています。素敵。



●PN／柊はづき（長崎県）
赤い糸かぁ…何となく納得してしまうのはなぜだろう。うっかり胸の谷間に目がいく～っ（笑）。



●PN／滝竜海（愛知県）
いつでも元気いっぱいのテリー。その笑顔が、みんなに元気を分けてくれるんだよねっ♡ うきゅ♡



●PN／小笠原志保（宮城県）
ロサ～♡ なつかしのゲームと化してますね（涙）。そしてやはり目が腰に…ダメ人間確定（苦）。



●PN／犬神忍（福岡県）
確かにこの髪型は大変よね（笑）。目つきが素敵です～♡ しかし本当に忍んでないなぁ、この人…。



●高橋靖典さん（埼玉県）
格好いいですね！ しゃがみガード中かしら（笑）。気迫のこもった瞳が印象的ですにゃ。

オープンテラス

『KOF'98』では「忠実なるギースの影」。『餓狼伝説WILD AMBITION』では「ギースの忠実なる影」。それ以外にビリーを表す言葉はないのか？●PN＝CLUB-YAMA（北海道）／う〜んと、えっと…。…そうだ、「従順なるギースの犬」ではどうだろう？　満場一致。（中嶋）

キャラ♥レター

最近カワイすぎるレオナへ 今年同い年になるけれど…お姉さんでいて！

前からあなたのコトが好きでした。だからあの一件はもうホントにうれしかった。そう、あれはNF２月号を見た瞬間…暴走するかと思ったワ♡

…笑ってる!!　しかも真ん中で!!　あなたの両隣りの知らない女たちがひき立て役に見えてしまう…♡　もう、とにかくあなたが可愛くて×∞仕方ないの♡

あなたを知ったのは'96年の夏。あの頃の私は、まだ藤堂香澄よりも年下だったけど、今年あなたと同じ18歳になるの。…え、タメ？　ってことは来年は私の方が年上に?!　いやあ！　そんなの!!　あなたにはずっと「お姉さん」でいて欲しいのに!!

はあ…でもやっぱり年なんて関係ない♡　愛してる♡

いつまでもずっと好きだから、早く幸せになってね♡

●登島瑞穂さん（兵庫県）

編：NF２月号の表紙のことね。着物姿のレオナ、なかなか可愛かったでしょ♡　瑞穂さん、年上だろうが年下だろうが、愛に変わりはないはずよ。好きでいてあげてね♡　…でもレオナと同じ年だなんて、まだ全然いいじゃない。…べ、別にくやしくなんかないわよっ！（稲葉）

愛しの山崎竜二さんへ 貴方のすべてが私の生活に欠かせない…

愛しの、なんて書くコトすら恐れおおいんですけど、やっぱり私は誰よりも貴方が好きです。

狂ってて、人相悪くて、シェルミーとかに美形って認められてなくても、そんな貴方のすべてが、今は毎日の生活に欠かせないものとなっています。

何よりも、大切な人を失った過去に負けない強い心。そこが私が貴方にこれほどまでに惚れこむこととなった直接のきっかけだと思います。

闘っている貴方の、その野性的な姿が本当に好きです。これからもずっとその強い心を胸に秘め、存分に暴れてください。

そしていつか、反町さんを失ったコトでできた心のスキマが埋まる日がくるといいですね。本当の意味での貴方の幸せを、遠くから祈っています。それでは。

●PN／来生来（愛知県）

編：純粋ラヴな告白ね♡　山崎ったらこんなに想われて幸せ者よね。彼けっこう人気あるのよね。乙女はやっぱり、ちょっとアブない感じの男に弱いのかも♡（稲葉）

だりして。…あ、でも、それじゃあレバーの前に、台自体がもたないか…。（山崎）

音楽を愛する心は世界共通です

…ついにやってしまった。『侍魂2』をプレイ中に乱入され、「挑戦者あり」の音楽が流れはじめた。私はこの曲が好きなのである。しかも日頃、音楽を聴くと口ずさんだり、ノったりするタイプなのだ。無意識のうちに体でリズムをとっていたら、隣の「KOF'98」プレイ中の少年にヘンな目で見られてしまった…。

ああ少年よ、月を見ても私を思い出さないでくれぇ〜！

（しかもコスプレ中…）

●PN／尚林るざみ（埼玉県）

編：リズミカルなコスプレ女性。おっけーです。熱いハートは誰にも止められないぜ！ってなもんで、自分の心に素直なのが一番ですよ。（山崎）



●PN／おざきリンリン圭（北海道）
世話になった兄貴の墓前にバラの花束。カッコいいっすね竜二!!



●PN／椙原チナミ（愛知県）
幻想的な絵画のような雰囲気がいいですね♡　アテナには可愛い花が似合うなぁ。『PS版も楽しみ』



●PN／マルミ（長野県）
どういう役なのか、もうすぐやっと分かるね!!　さっそくプレイしてみてくださいにゃ♡　スゴイよ。



●PN／幾久志（神奈川県）
対照的な2人のナコルル。この2人の会話シーンとか見てみたいっす。どうなるんだろう（笑）？



●PN／藤真天（兵庫県）
うーん、ちょっとどっちもイヤかもね（笑）。てゆーか、何でアテナが連れているのかが気になる…。



●PN／凪野紗都（東京都）
ドレスアップした雪姉さん♡　着物もかんざしもお似合いですぅ。たまにはこういうのもいいよね。

オープンテラス

島津わか乃様に聞いたんですが、NF編集部は、美人ぞろいで部屋もきれいらしい…。洗脳されたかっっ!!●PN＝生駒神徒（沖縄県）／なにぃー　ということは、今まで私がNF編集部だと思いこんでいたここは、一体…？　はっ、背後に殺気…。（中嶋）

替え歌、行っきま～す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌、行っきま～す！』。みんなのナイスなネタを大発表するぜ！　イエ～イレッツシング！

みんな大嫌い!! 刹那の叫びの歌

元歌はT．M．Rの『バーニングクリスマス』です。T．M．Rの歌は改造しやすい…。あと、今はやり（?）のつっこみも入れておきました。気にしないでください。

「バーニングSETSUNA」
（真吾とかけてます）

常世も　現世も
みんなみんな大嫌いだよ
八十枉津日本刀ふりまわし
ナギと遊ぶ

天野漂との対戦で
目にした足がまぶしくて
トクしたと思えないから
超奥義!!

突然目の前現れて
父さん返せとわめいてる
君の行動パターン
意味不明

雪が　封印の
巫女と　わかって
「あら、ごめん♡」と瞬雪斬
そりゃない、強いよ雪さん
雪風巻で飛ばされた

ヤバくない?
ヤガミじゃない?
KOFには出てない
目つきの悪さは生まれつき
オロチじゃない!

「あなたの強斬りスキだらけ」わかってるからいわないで
気になれば最初から
ガードするな

何か期待してるなら
お応えしてもかまわない
間合い計算しつつ
硬体術（←無銘（伍））

ナギに　鞘を
持ってもらって

「泣き叫べ～!」と奥義打つ
できないそれは勇気じゃなく
ゲージがたまらない
「技」を責めて（なら「力」使えよ!）

必殺も超必も
なんで技名同じなの?

せつなく途方に
くれてみた（刹那だけに…）
ナギとは幼い時から
いつも一緒にいたけれど
肩に乗せて時が流れて
肩こりもそろそろ限界

常世も現世も
みんなみんな大嫌いだよ
最終ボスは
もののけおやじ

鏡の中閉じこめて
魂握りつぶしたよ
血の量多スギ
無銘（極の追）

…最後がちとコワいですね（笑）。
★PN／ワンチン（東京都）

編：刹那の歌ですねー。ちゃんとストーリーにそっているあたりがいい味出してます。特に対天野が泣ける…。そうよねーってうっかり納得しちゃったよ（笑）。刹那に幼い頃があったかどうか不明だけど、確かに肩はこりそうだな（笑）。（片山）

鷲塚は一級品!? なつかしの名曲…

鷲塚の替え歌です。元歌は『一休さん』のOPです。ちなみに曲中の「」内は、叫んでくれるとイイ感じです。

「往生オーッ!!」
突き突き突き突き突き突き突き
突き突き突き突き突き突き突き
わっしーさん
忠義は部隊一だよ　一級品
マユ毛男らしいよ　一級品
2択も厳しく　一級品
だけど待ちは反則だよ
三級品
ああ　ああ　待ち塚だ

愛すべきゲームたち

簡単ゆえの面白さ パワースパイクスII

『スポーツゲーム』というジャンルは、難しい操作が要求されたり、覚えることが多すぎるゲームがほとんどで、それがゆえに面白いのに報われなかった悲運のゲームが数多くあります。

そんな中で「操作はレバーとボタン一つ」という簡単操作をウリにしたスポーツゲームがありました。『パワースパイクスII』というバレーボールゲームがそれです。

このゲームの最大の特徴は、このように簡単操作ながらも、レシーブやアタックといった大事な基本動作から、時間差攻撃のような高等テクニックまでもしっかりと再現しているところが挙げられます。

これらのことから、このゲームはゲーム初心者さんや、私のようにスポーツゲームを苦手としている人々はもちろん、バレーに詳しい方や、現役のママさんバレー選手まで（笑）あらゆる層の方が楽しめるオススメゲームであるといえます。

そしてもう一つ、個人的にイチ推ししたいのが「ハイパーリーグモード」です。

これは一時期はやったのスポコン漫画のような、強烈かつ豪快な必殺シュートの応酬が楽しいSFバレーとでもいいましょうか。

「ハイパーリーグモード」は少し普通のモードより大味な部分もありますが、それを差し引いてもなおあまりある爽快感が魅力です。ある意味ではルールがいわば「修羅・羅刹」に分類できる（笑）秀作のバレーボールゲームといえます。

唯一の欠点は、残念ながらネオジオCDでしかプレイできないことです。でもネオジオCDをお持ちのみなさん、ぜひ一度やってみてはいかがでしょうか?

★PN／Y．S．NAVY GENTLEMAN（埼玉県）

編：なつかしいゲームの紹介ですな。スポーツゲームってやれば楽しいんだけど、やりはじめようと思わせるきっかけ少ないんだよなぁ。興味ない人をひきつけるのも難しいし。でも、このゲームのように、やればかなり面白いものが多いんだよねぇ。食わず嫌いは損をするかも。（上原）



●PN／氷川あづみ（広島県）
確かに年齢には驚いた。発育が以下略（死）。この子だったら示源も猫可愛がりしちゃいそうだよね。



●PN／ヤナガワアキト（千葉県）
大きな[illegible]が可愛いですにゃ♡　張りついている忍者さんが気になる（笑）。おしおきされたのかな?

気がつきゃ年齢若返り
気にしない×3
局中法度を守り抜け
裏切り者は粛正だ
突進　突進　真・狼牙
突き突き突き突き突き突き
「ウオォォ…終わりだ!!」
突き突き突き突き突き突き突き
わっしーさん　わっしーさん
●PN／ラルフ・庵・シエル（愛知県）

編：明るい曲なのに、どこか哀愁がただよう作品です。違和感を感じないのはなぜだろう（笑）。さらに叫びがポイント高し。しかし最近月華ネタ多いわね（笑）。（片山）





●PN／本城一士（福島県）
鍛えられた男！　って感じですにゃ。格闘じゃなくて、戦ってる彼らも見てみたいと思いません？

●PN／星狐（広島県）
極のカラーってすごいよね（笑）。第二幕は全6色になってていい感じだけど、キャラ選択で迷う…。



●PN／壱風とむ（北海道）
可愛い響ちゃん～♡　ダサくないにょろよ、それが君の色なのさっ。CD大好評ですね。聴かないと…。



●PN／田本庵樹（東京都）
悩ましげな庵さんですにゃ。鋭い目が素敵っす。細かく描きこまれた髪の毛に脱帽。すごいわー！



●PN／綺染らんる（宮城県）
あかり&雪も何となくいいコンビよね♡　見てるとても楽しいですわ（笑）。女の子はいいねっ！



●PN／片桐ひろむ（大阪府）
はじめまして～♡　八神チームで庵が苦労していそうなのは、お姉様たちが素敵だからかな（笑）？

オープンテラス

3D眼狼がどうなるかというより、俺はビリーのバンダナから出ている髪が前だけないのが心配だ。●PN＝山瀬優司（愛知県）／そういえば髪の毛がまったくない人って、普通スキンヘッドとかいうよなぁ。いやいや、何でもないっす。（中嶋）

ゲーム用語辞典【ま～む】

【ま】（マ）

魔界【まかい】：闇の者が住む世界。住人の服装から判断すると、どうやら寒いところではないらしい。
●PN／ユリちょうLOVE（大阪府）

町中で喧嘩【まちなかでけんか】：ストリート・ファイトもこういうと雰囲気だいなし。
●PN／HiR・T（東京都）

マチュア：草薙京のおかげで年齢が止まりホッとしているであろう、本当なら『98』で三十路を迎えたKOF女性最年長キャラ。
●PN／華月あきら（栃木県）

魔道士【まどうし】：最高の魔力と最高の美を駆使して戦う、かなり忘れられがちな反面のアスラの本職。
●PN／イトコンドリア（福岡県）

マネーアイドル・エクスチェンジャー：両替という分かりやすいシステムを導入しておきながら、キャラクターがマニア趣味のためか、いまいち一般にはアピールしきれなかったパズルゲーム。
●PN／理本封（京都府）

マリー＝ライアン：ブルー・マリーの本名であるが、ほとんど忘れられているため、ブルーがマリーのファーストネームだと勘違いする者もいるに違いない。
●PN／クラック・ザ・マリー（長野県）

【み】（ミ）

ミカ：タケシとラブラブなちょっと足りない女の子。
●PN／おすずの先生（宮城県）

未完成【みかんせい】：これをつけるとアラ不思議。ただのパンチが必殺技に早変わり！
●PN／YUTT（滋賀県）

Mr.ビッグ【みすたーびっぐ】：ボスチーム在席ながらもボスにあらず、ゴージャスな風体のわりには誰かの部下だったりと、非常にハッタリの多いキャラ。
●PN／DOS（東京都）

見せ技【みせわざ】：ダメージよりも見た目の面白さを狙った大道芸。ギャラリー受けもよく、おまけに適度に出しておくと負けた時のいいわけにもなる。
●PN／RTFM（東京都）

御名方守矢【みなかたもりや】：弟が青龍で妹が封印の巫女…そう考えると、実は三兄弟で一番フツーなんじゃないかと思えるヴィジュアル系剣士。
●PN／青龍の使者（神奈川県）

【む】（ム）

ムーンスラッシャー：ハイデルンからレオナへと、唯一正しく伝えられた必殺技。
●PN／背中・耳・A・（東京都）

骸【むくろ】：謎の人斬り。その正体はMr.カラテ並に不明だ。
●PN／しばたしきみ（宮城県）

ムササビの舞【むささびのまい】：別名乳アタック。空振りして地面に激突しても、その豊満なバストがクッションになってくれる安全設計の必殺技。
●PN／板橋パイレーツ（東京都）

娘【むすめ】：絶対に父親に似ない法則がある。
●PN／生足石田（埼玉県）

無刀取り【むとうどり】：剣術における至高の技。別名白刃取り。女子供も使用可能。
●武野智一さん（岐阜県）

無銘【むめい】：名前がないといいながら、「絶」だの「滅」だのとしっかり命名されているあたり、刹那のしたたかさがうかがえる。
●PN／投球ハンゾ（埼玉県）

村【むら】：「勇者様～♡」という子供がいることが多いが、最近は村だろうが町だろうが、そんな純粋な子供などまずいないだろう。
●PN／N・M（大分県）

紫舟【むらさきぶね】：草薙柴舟の攻略ページに時々登場する謎の人物。
★PN／赤い扉（北海道）

次回の募集は【ゆ～わ】です。（詳細はP.111）

アスラには色がいる。泰山は妻子持ち。破馬にも彼を慕う雪姫がいる。ポリゴンになってからのサムスピの新キャラって、全員女っ気がなさそうであるよな…。●PN＝Y.S.NAVY GENTLEMAN（埼玉県）／そう考えると、美形の右京はますます報われないですな。（中嶋）

勉強はお留守だぜ!

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待ってるぜ!! みんな、ネオジオについての勉強は足りてるかい？

ネオジオを支えたあのゲームよもう一度

現在のネオジオを代表する格ゲーといえば、KOF、餓狼、サムスピ、月華の各シリーズが挙げられる。この4タイトルが現在のネオジオを支えているといってもいいくらいだ。しかし数年前の代表格ゲーは、餓狼、サムスピ、そしてワールドヒーローズ（以下、WH）だった…。

かつて、格ゲー3本柱の一つであったWH。ここ数年このシリーズは沈黙を守ったままである。私はこのゲームに出会い真剣に格闘ゲームをはじめた。いわゆる思い出深きゲームがなくなってしまうなんて本当にやるせない。私はWHのあるキャラに惹かれ、本当にこのゲームを、そしてメーカーを愛していた。

私はWHパーフェクトでこのシリーズを知った。「このソフトで終わり」なんていわないで欲しい。どうか続編を出してくれ。もう一度あの燃えた16の夏を思い出したい。WHは素晴らしいゲームだ。同意見を求む！

●PN／出雲良子の許嫁（福岡県）

編：歴史上の人物をモデルにした、個性的で独特な魅力一杯のキャラたちが格闘をくり広げるこのシリーズ。続編を求む意見も多く届いています。このようないいゲームを埋もれさせておくのはもったいないと思うのですが…。（上原）

ガードキャンセルをコマンド入力式に!!

2月号の伊藤雄喜さんの意見で『ガードキャンセル（以下、GC）ふっとばしは、相手の動きを〝読んで〟空ジャンプからの投げを狙ったらい』というものがありました。

確かにこの方法は効果的ですが、相手が知り合いだとムカつかれて人間関係が悪くなることがあります（ゲームで怒る方も怒る方ですが）。実際、自分の友人の中には口もきかなくなった者同士、黙々と対戦してたりします。

そこでGCふっとばしには、空ジャンプして着地に連続技を狙うことが望ましいと思います。しかし、CDを押すだけのふっとばしでは相打ちになったり、悪い時は一方的に負けたりしてしまいます。が、これはGCをコマンド入力式にすれば、コマンド入力中に連続技を狙えるので万事解決です（もちろんガード方向に入れるコマンドは×）。

初心者にはちょっとつらいですけど、対戦を楽しむという意味ではいい案だと思うのですが、どうでしょうか？

●PN／生駒神徒（沖縄県）

編：GCについてのご意見が再び届きました。確かに一理ありますね。このようにこの格ゲーのこのシステムをこうして欲しい、というご意見もお待ちしています。（上原）

3Dにこだわらず質のいい2D作品を!!

これが載る頃には餓狼は出てしまっているでしょう。今さらグチをいってもしょうがないのですが、私なりにいわせてもらいます。個人的にはSNKが3Dに挑戦することは悪くないと思います。ですが、挑戦する間が少々悪いのではないでしょうか。

この不景気の中、私が知っている地域だけでも、ここ2年ほどで3件ゲーセンがつぶれています。お金がない（店員談）といって、新作ゲームがなかなか入らないところもあります。こんな状況で代表ソフトが侍魂シリーズ2本と餓狼WAの3作品のみ、あとは他数作品だけというハイパーネオジオ64の筐体を買うゲーセンがあるのでしょうか？

同時に、ゲームをプレイする私たちのフトコロも寒いんです（これは私だけでしょうか?）。貴重なお金を使うなら、少しでも楽しめる方を選びます。現在のSNKの3D格ゲーのレベルは他社と比べると、失礼ですが劣っています。これではわざわざそれをやろうとはあまり思いません。

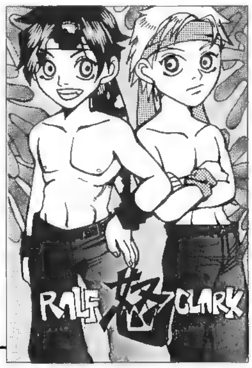
他社が次々に3D格ゲーを出していく中、その流れについていこうというのは分かります。でもSNKは、月華の剣士のように2Dでそれなりの評価を得られているゲームを作れるのですから、何も3Dにこだわらなくても…。質の劣る3Dより、2Dでも完成度の高い方を私たちゲーマーは望んでいます。

★PN／桐生悠樹（京都府）

編：2D格ゲーで斬新なシステムの良作を数多く作ってきたSNKだけに、3D化には色々な意見があがっています。今後代表タイトルはどうなっていくのでしょう？（上原）



●PN／倉長行矢（福岡県）
お仲間発見！ って嬉しいよね♡ キャラは可愛いし、おもしろいゲームだし。続編、私的にも希望!!



●PN／大鳥タロウ（大阪府）
懐かしいにゃ〜。最近はすっかりKOFキャラだけど…。腰ではくジーンズって何かいいよな（笑）。



●PN／河見恵（東京都）
可愛いよね、舞ちゃん!! うっかり胸に目がいってしまうんですけど（笑）。使ってくださいませ!!



●PN／綾原ユチ（京都府）
この真吾、なんか目がイっちゃってません（笑）？ 下剋上なのかっ!? こんなのも面白いかもね♡



●PN／澪時れお（愛知県）
黒金、渋い感じでカッコいいんだよね♡ このカラーお気に入りだったなぁ。復活希望ーっ!!



●PN／森月都（神奈川県）
覚醒前の覚醒後も使えるけど、同時には使えないのよね…はう。2人を交互に使うしか（笑）！

2月号の表紙は響、レオナ、香緋の3人。てゆーことは、ついにアテナはKOFのアイドルの座を奪われてしまったのでしょうか？●PN＝和泉ヒナ（東京都）／心配なされるな。今月号は独占状態で表紙を飾っているぞ。ちなみに1人で写っているからって、決して同性の友達がいないというわけではないらしい。（中嶋）

よろず質問＆要望コーナー

八神庵の彼女は庵が殺したという噂を聞いたのですが、本当ですか？　また、彼女はどんな人だったのか教えてください。
●PN／破戒嵐（千葉県）

殺した？　ですか、どうなんでしょう。亡くなった、というのは聞いたことがあるのですが…。彼女についての詳細も謎でよく分からないんです。
（SNK広報宣伝課）

餓狼伝説の山崎竜二はサウスポーですか？
●PN／海月彼方（京都府）

いいえ、右利きなんです。
（SNK広報宣伝課）

ハガキをまとめて送る時に、ちょうどいい大きさの封筒がなかなかありません。自分で作った封筒を使ってもいいのですか？
●PN／昴なつめ（大阪府）

もちろんOKです♡　むしろそういう熱意は嬉しくなりますので、気にせずどんどん投稿してください。ただし、やぶれにくい封筒を作ってくださいね！　できれば作成の苦労話なども、教えていただけるとありがたいです。
（NF編集部）

キャラクターランキングのコーナーで、男性キャラ3人は問題ないのですが、女性キャラがどーしてもシェルミー1人しか選べません。必ず3人書かなくてはいけないのですか？
●PN／シェルボン（栃木県）

1人でも2人でも大丈夫です。でも、できるだけ3人選んでください。お願いします。またプレゼントのアンケートハガキにある「今号で面白かった記事3つ」と「同つまらなかった記事3つ」も、1つ2つでもOKです。もちろんない場合は、何も書かなくてもかまいません。
（NF編集部）

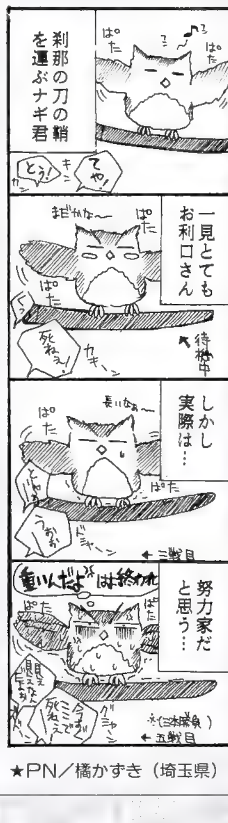


●PN／吉良蛍（埼玉県）
初投稿さんきゅー♡　小次郎さんカッコいいよねっ。使い勝手も悪くないし。PS版はもうプレイした？



●PN／からさわ（長野県）
休日のすごし方ですか。若いのに渋い趣味だよね、2人とも（笑）。こっそりスコップが笑えます。

ラジオドラマではナビゲーター



さや持ったまま、ずーっと飛んでるんですかねぇ？　そりゃ疲れるわな…。どっかに置いておくとかできないのかしらねー。そのうち対戦途中で落としちゃったりしませんかねー（笑）。

★PN／橘かずき（埼玉県）

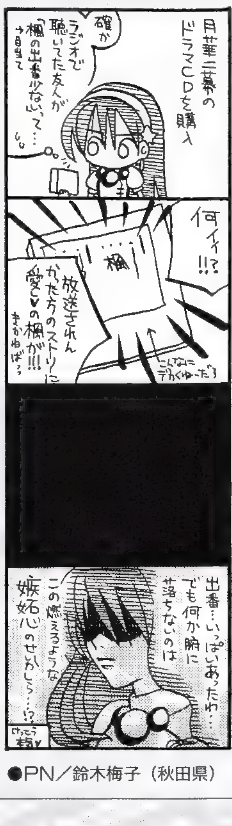
ちょっと疑問。



「遊びはこのままでは終わらんぞ」というのもあり（八稚女中KO）。八神さんのボイスって面白いにゃあ。草薙さんも、さんざん燃やしたあとに「あんたじゃ燃えねぇ」とかいうし…おいおい。

●PN／藤真天（兵庫県）

いろいろごめんなさいまんが



出番が多いのは嬉しいんだけどぉー、いわゆる「相手役がオレだったら!!」ってやつね♡　乙女の心は複雑だからねー。やっぱり好きな人には自分が優しくされたいわよねー。うみゅ。

●PN／鈴木梅子（秋田県）

（笑）



ナギちゃん、いい性格してますな（笑）。まあ、（滅）があるなら（笑）や（泣）があってもよさげだよにゃ。ついでに（爆）とか。でも（萌）とかがあるとちょっとイヤかも…。

●PN／げじな（福岡県）

オープンテラス

「誰だってBOYを捨てる時がくる」…ドリームキャストが発表される頃、これと似たような広告展開があったような気がする。●PN＝赤い扉（北海道）／有効なものは何でも貪欲に取り入れる。ビジネスとは、常にこうありたいものですなぁ。（中嶋）

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つき！ 自分の耳の壊れ具合を評価されてみないかい？

その毛が欲しい!? 李の悲痛な叫び…

『月華第二幕』の李烈火の奥義・炎龍纏身の時の台詞がどう聞いても「その毛をささげなさい!!」に聞こえてしかたないです…。まして頭がアレなだけに…。時々、ささげなさいじゃなくて「ちょーだい」にも聞こえる…。
●PN／げじな（福岡県）

編：なんかヤバげな感じですな。でも彼の頭は剃っているだけであって、天然ではない（はず）よ♡
空耳度は、78点でどうでしょうかね？（片山）

社の対戦相手は鬼太郎なのか!?

『KOF'97』『'98』のオロチ社の〝おどるだいち〟が空振りした時のボイスが、私には「動くな！ 鬼太郎がぁっ!!」としか聞こえません。き、鬼太郎って…社ーっ!!
●PN／光鋼舞（徳島県）

編：社ってば、実はアニメとかマンガとか好きなんだろうか？ 妖怪ものにときめきを感じるとか（笑）。でも対戦相手を勝手に鬼太郎なんて呼んだらダメだよう。
空耳度は70点を進呈いたしますわ。（片山）

楓の超奥義は発進オーライ!?

『月華第二幕』での覚醒前の楓の活心・伏龍の台詞が、どうしても「発進!! オーライ!!」としか聞こえません。これは空耳でしょうか。
★PN／二階堂バラ丸（茨城県）

編：空耳です（きっぱり）。でもこう聞こえてしまいますね（笑）。楓、日本人なのに。あかりちゃんに英語習ったんでしょーか？ 正解はまた来月！（ウソ）
空耳度は90点を進呈しまーす♡（片山）

時を超える刹那!? 誰を呼んでるんだ!!

『月華第二幕』で刹那の無銘（壱）が「スネオー」に聞こえます。ついに月華にドラ○もんが出るんでしょうか？ 心配で心配で夜眠れないので昼寝てます。
●PN／ローリングヘアー（茨城県）

編：まあ刹那は普通の人間じゃないし、もしかしたら22世紀にいったことがあるのかもしれないね（絶対ない…）。
空耳度は76点。（片山）

チャンの前身は悪魔超人だった!?

『KOF'98』のチャンのDボタン勝利ボイスが「バッファローマン」と聞こえてしまいます。もしかしてチャンは以前、悪魔超人の一人だったんだろうか。
●PN／真田慎之介（広島県）

編：若い人には分からないネタなあたりに、うっかり涙を誘われます。私も年をとったもんだ…。よろよろ。
しかしチャンがバッファローマン本人ということはないだろうから、もしかして知り合いだったりするとか。チャンって交遊関係広いなぁ。空耳度は70点です！（片山）

空耳Q&A

『KOF'98』で、バイスの超必殺技ウイザリングサーフエスのかけ声が、どうしても「ところてんじゃないよ」にしか聞こえません。「ところてん」じゃなかったら、なんといっているのか教えてください。
●PN／泣き所（岡山県）

編：ところてん…なぜにところてん!? でも何となく聞こえそうだから怖いかも。うむ。
それで正解はというと「怒らせんじゃないよ」といっているのでした。
キレイなバラにはトゲがつきもの。キレイなお姉さんはなるべく怒らせないようにしましょうね（笑）。（片山）

今月のお誕生日キャラ

あのキャラに出会えたことに感謝！ みんなの大好きなネオジオキャラの誕生日をお祝いしちゃおう！

♡ハッピーバースデイ！ATHENA!
アテナ誕生日おめでとう！いつも元気でやさしいあなたが大好き。これからもサイコパワーを心に秘めて、KOFもアドベンチャーも頑張れ！
●PN／鈴鳴桃香（群馬県）

愛する八神庵様へ
お誕生日おめでとう！ 今年も私は、庵に心から愛を送るからね！ めざせ！ 打倒・草薙京！
●PN／裏 八神庵（長崎県）

庵ん、お誕生日おめでとう！これからも庵んだけを愛してるよ。
●PN／光鋼舞（徳島県）
今年こそ、京をたおせるよう祈っています♡ 体に気をつけてね♡
●PN／魔人ともも（三重県）

葉月ちゃんへ♡
お誕生日おめでとう。その可愛い笑顔とおいしい手料理で、これからも兄さん達をささえてあげてね♡ 君がいてこその風間兄弟だよ！
●PN／星狐（広島県）

ジョー・ヒガシ様へ
とても夏が似合うのに、実は春生まれなあなた。最近は「ちょっとハメ外しすぎ」という気もするけど、いつまでも明るくいてください。誕生日おめでとう。
●PN／海月彼方（京都府）

テリー様へ
愛しのテリー、28才の誕生日おめでとう♡ もうすぐ30だけど、いつまでもカッコイイ兄貴でいて欲しいです。ずっと私が愛してるテリーでいてください。
●PN／藤乃匠（埼玉県）

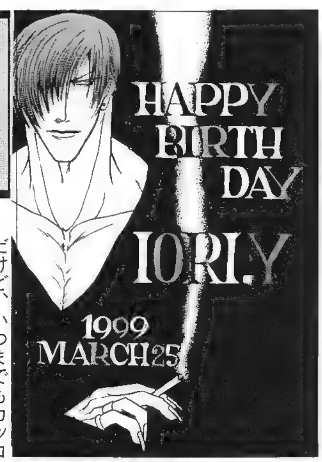
高嶺響ちゃんへ
お誕生日おめでとう。私と同じ3月生まれだね。第3幕（あるよね？）では、刹那と会うことができるといいね。内気でかわいい響ちゃん♡ これからもがんばれ！
●PN／新月蛍（群馬県）

小次郎くんへ
小次郎くん、お誕生日おめでとう。まだ、EDを見ることができないケド、彼女には絶っ対しあわせになって欲しいです！ ずっとず～っと大好きだよ！
●PN／神崎ひろ（埼玉県）

ビッグ・ベアへ
誕生日&復活おめでとう！いつかまた、覆面を脱いでくれるよね？ 待ってるよ！
●PN／剣客T・Y（青森県）

HAPPY BIRTHDAY♡

3 MAR



●PN／架廉龍（宮城県）

●PN／Will（東京都）




●PN／杉森龍太郎（神奈川県）

※3月生まれのおもなキャラ‥2日真田小次郎、3日ビッグ・ベア、14日麻宮アテナ、15日テリー・ボガード、20日風間葉月、ユキ（京の恋人）、25日ヘビィ・D！、八神庵、29日ジョー・ヒガシ、29日藤堂香澄、30日高嶺響

ネオジオ特選同人誌コーナー

〈初心者向け同人誌の申込法講座〉

①定額小為替と切手を買う。…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申し込みの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に「為替在中」と書かないようにしましょう。

②手紙を書く。…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：「『ネオフリマニュアル』500円×1冊を申し込みます。合計500円と240円の切手を同封しました」

しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれないですね。

③宛名カードを用意する。…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5cm×ヨコ7cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④返信用封筒を同封する。…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

あとは①～④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月ぐらいで手元に届きます。

ココロノウサギ




●月華のあかりと十三の本です♡　とてもほのぼのとしたいいお話です。この2人が好きな人は必読！　十三がめっちゃ男前♡／A5／オフ／36P／400円無記名小為替＋140円切手＋宛名シール／〒565－0085　大阪府豊中市上新田2－10－28　宮崎正美（発行：厄介屋）

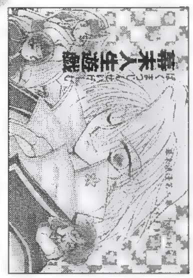
借金大王'98





●KOFの龍虎チーム本です！　香澄ちゃんもいます♡　アンケート結果発表もあって読みごたえアリ。龍虎チーム好きな人はどうぞ！／B5／オフ／68P／600円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒121－0061　東京都足立区花畑1－30－3　片桐まゆみ（発行：がうがう本舗）

幕末人生遊戯




●月華第二幕のオールキャラ本！　響と小次郎がちょっと多め。ギャグ中心で、楽しく読めます。月華が好きな人にオススメ♡／B5／オフ／24P／300円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒858－0923　長崎県佐世保市日野町33－3　早田奈緒子（発行：無免許刀剣商）

FAIRE LA VISE




●社×シェルミー本♡　1冊丸々クリスが苦労してるそうです（本人談）。ニューフェースチーム好きの方にオススメです♡／B5／オフ／28P／400円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒300－1235　茨城県牛久市刈谷町5－7－22　前田晶子（発行：牛久かっぱ祭り）

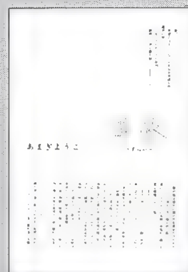
オニウタ




●斬紅郎無双剣の閑丸の本。鬼を探す閑丸が主人公の話です。斬紅郎無双剣が好きな方におすすめ。和風の怪談という雰囲気がいい感じです。／B5／オフ／44P／500円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒573－0047　大阪府枚方市山之上1丁目17－3　藤田千代（発行：血風党）

天国より野蛮





●ギース×ビリー＋リリィの小説本。シリアスで大人っぽい話です。ギース×ビリーの好きな方に読んでいただきたいとのことです。／B5／オフ／44P／500円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒930－8691　富山中央郵便局私書箱87号　室崎藍音（発行：下水道のペテン師）

四路の殼(上)





●侍魂のガル♡ナコ、シリアス本。影（羅刹？）も絡んでます。ガル♡ナコ好きな方にオススメです！／B5／オフ／80P／1000円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒719－1134　岡山県総社市真壁187－17　エステイトピアナナムラ206　桜井崇子（発行：FELISの法則）

殺しのライセンス





●KOF'97大会前の、庵とオロチチームのシリアス話がメインです。ギャグも少々あります。／B5／オフ／40P／400円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒819－0025　福岡県福岡市西区石丸4－4－31－803　古城（様）方GeesekoHoward（発行：ハワード財団）

宴





●侍魂、風間兄弟本です♡　ギャグあり、シリアスありで読みごたえあります。老若男女問わず、風間好きな方にオススメ！／B5／オフ／44P／550円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒431－3113　静岡県浜松市大瀬町2261　斎藤方「ZEP」（発行：Zephyr）

オープンテラス

紫鏡が『月華2』に出るためには「骸」にならなければならなかったみたいだが、次回出るとしたらきっと「骨」だな。●PN＝しばたしきみ（宮城県）／そしてその次は「灰」もしくは「塵」希望。当たり判定もないが攻撃力も皆無。っていうかゲームじゃない。（中島）

オープンテラス

亀笹256分の1の確率で出る玄武を1日に3回も食らった。もう明日は生きていないかも…。●PN=亀男爵（愛媛県）／それはまた稀有な出来事ですな。ここまでくると、むしろものすごく運がいいのかも知れませんぞ。まあ、非常に無責任な発言ではありますがね。（中嶋）

文通&募集コーナー

●KOFのアンケートに答えてくださる方を切実に募集中！ 結果報告ペーパー作ります。ウケ狙い、クソマジメ、普通、とにかく何でも大歓迎です！ よろしくお願いします。80円切手不要です（入っていると嬉しいですが）。ちなみにお礼あり!! 〒743-0047 山口県光市花園1-1-16 幡田沙羅

●SNKの格ゲー（特にKOF）が好きな男性で文通してくれる方、募集中！ イラストはへたですが簡単なものでよければ手紙といっしょに送ります。どのキャラが好きな方でもOK♡ ちなみに私はイオリン、クリス、社が大好きです。切手はいりません。1回だけでもいいです。写真orネオプリ同封で、お手紙待ってます。14歳、女。〒799-0413 愛媛県伊予三島市中曽根町1095-1 妻鳥麻也子

●月華のイラストくれる人、月華2の4コマ集もらってくれる人募集。楓、真田、わっし一描いてくださった方にはお礼のイラストあり！ 月華の4コマ（16ページ、葉書サイズ）は家のコピーを使って作った、絵、ネタともに自信不明のモノです。小次郎さんとあかりネタ多し！ 返信用封筒（タテ17cm×ヨコ11・5cm以上）と80円切手を送ってください。どうぞよろしくお願いします。〒332-0001 埼玉県川口市朝日4-20-2 斉藤麻由

●KOF好きな方、月華の剣士のこと詳しく教えてくださる方、お友達になってください。貴方の愛を語ってやってください。小次郎、楓、守矢が大好きです♡ ペーパー同封、同人グッズなどもOKです。性別は問いません。初回のみ80円切手同封でお願いします（スミマセン）。14歳、女。〒700-0944 岡山県岡山市泉田444-4-104 山本麻里

●KOFやサムスピのガルフォード、火月、幻十郎、服部が好きな方（月華の刹那も）、文通とイラ交しましょう！ 年齢性別は問いません。ネオプリ、イラスト同封でお手紙ください。15歳、女。〒136-0072 東京都江東区大島7-40-6 細木千佳

●キム・カッファンが大好きな方、文通しましょう♡ 返事は確実です。他にはシェルミー、色、蒼月が好きです！ ゲーセン友達、ファックス友達もOKです。年齢性別不問。80円切手同封でお願いします。18歳、女。〒136-0072 東京都江東区大島8-11-4-102 川田裕美

●ねおちゅひ友の会北海道支部、会員募集！ ただ今、ねおちゅひに公認申請中です。年齢性別不問ですのでお気軽にお問い合わせください。会員証を差し上げます。よろしくお願いします!! 〒005-0801 北海道札幌市南区川沿一条6-1-10 川浦直秀

●KOFといえばオレだろう！ という人、文通しましょう。オレは月華、サムスピじゃい!! という方もOKです。男子の友達が欲しいので、なるべく男の方お願いします。もちろん女の子でもOKです。初回のみ80円切手同封だと嬉しいです。年齢不問返事確実！ 14歳、女。〒535-0002 大阪府大阪市旭区千林1-5-4 石田優子

●リョウ♡ キングアンソロジー合同誌執筆者大ボシュー!! 本気です。全国キボで、でかいことしましょう。詳しい申しこみ書を送りますので、興味ある方、描こうかなと思ってくださった方、まずはご連絡ください。リターンアドレスは忘れずにお願いします。返信用切手不要、ハガキ可。3月末までにお願いします。FAXある方で番号書いてくださった方にはFAXで連絡致します。〒370-3504 群馬県北群馬郡榛東村広馬場2517 南加穂里

●KOFが好きな方、私と文通しませんか？ シェルミー、庵、アテナ、京が好きな方は大歓迎です。もちろん、他のキャラでもOK！ 家の近い人はゲーセン、イベントに一緒にいきましょう。できれば中学2年生以上の女性がいいです。初回のみ80円切手を同封で。あとコスプレな方もOKです。返事は必ず書きます。14歳、女。〒754-1311 山口県宇部市小野区上宇内 志賀朝美

●KOFの庵命！ という方、文通やイラ交してくれませんか？ 八神庵について語りましょう。「庵大好き」という人から、少しでも興味のある人まで幅広く受けつけています。ぜひ、お手紙ください。年齢性別は問いません。切手も不要です。17歳、女。〒670-0047 兵庫県姫路市花影町2丁目20-1-302 大源可奈子

●今、私は小説を書いています。絵が必要なので、描いてあげるよ！ っといってくださる方、募集しています。アイデアを考えてくれる方も大歓迎です。〒720-0004 広島県福山市御幸町中津原1884-6 小林由佳

●KOF好きな人、文通してください！ クリス、草薙京、社が特に好きな人、よろしくお願いします!! 12歳、女 〒354-0015 埼玉県富士見市東みずほ台3-14-10 岡村由貴

●KOFと月華の剣士がLOVEな人、お友達になってください!! 私は今、それらについて語れる友達がいないので、とっても悲しんでおります。年齢性別不問でーす♡ よろしくお願いします。待ってるわ!! 14歳、女。〒989-6303 宮城県志田郡三本木町伊場野字鴉ノ巣3-1 高嶋泰子

●月華、KOFその他SNKのゲームが好きなそこのあなた！ 友達になってください！ 文通でもいいです。あと、コスプレや同人関係に詳しい方、手とり足とり教えてくだせー（当方、興味はあるのだが初心者ですので）。とにかく、熱く語り合いましょう!! 性別不問。できれば13歳～25歳までの方が嬉しいです。お手紙待ってます。18歳、男。〒651-0077 兵庫県神戸市中央区日暮通1-5-16 シティハイツ日暮1003 高松正樹

●KOF大好きな方！ 私と文通&イラ交しましょう!! 特に京、庵、レオナ、社、真吾などがLOVEな人。もち、それ以外でもOK。年齢性別地域不問。初回のみ80円切手同封で♡ 返事は確実でち!! まずはお手紙ください。14歳、女。〒061-3211 北海道石狩市花川北1条5-334 古瀬方 水無月飛鳥

●テリーFANが世の中にはたくさんいるはずなのに、なぜおいらのまわりに1人もいないのだー!! となげいてる私と、誰か文通&イラ交して下さい。かなり話題にうえてます。テリ♡マリ、テリ受ならなお嬉しい。80円切手不要！ 老若男女問わずお手紙まってるぜ!! 返事100%。14歳、女。〒444-0311 愛知県西尾市新在家町下屋下20-54棟203号 宮本恵美

●KOF大好きさん（くん）お手紙くださーい！ ビリーLOVEな方、ビリー×庵、京×庵、京×真など好きな方。京、庵、真吾、テリー、紅丸、社、マリー、舞、バイス、ユキ、拳崇がLOVEな方など。イラ交もしてください。ペーパーも同封してくれたら泣いて大喜びっス。年齢性別不問ですが、できるだけ年上の方希望。FAXフレンドも募集。初回だけ80円切手同封で。3月26日までにお願いします。住所が変更しますので…。カッコイイビリーコスプレの方もお手紙ください。色々教えてください！ 12歳、女。〒603-8431 京都府京都市北区大宮東脇台町10 メゾン北山パークサイド203 伏田里穂

●刹那、小次郎、京さまが大好きな11歳～15歳の女性の方、ぜひぜひお手紙ください。文通しましょう。他にはナコルル、リムルル、雪、響が好きです。切手はいらないのでお返事は絶対出します。お願いします!! 12歳、女。〒146-0081 東京都大田区仲池上2-3-5 安本美穂

●KOF、餓狼が好きな方、文通し

KOF好きなひと文通しよう!!

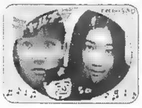


シェルミーが大好き♡ イラスト送ってくれる人、KOFを熱く語ってくれる人！ 初回80円切手同封で!! 月華もOKです。ヨロシク。

12歳、女。

〒820-0322 福岡県嘉穂郡嘉穂町大字屏1313 籾井美里

文通&友達募集♡



KOFが好きな人！ 文通して♡ 一緒にゲーセンやコミケいってくれる人ゲームおしえて♡ コスプレ大歓迎。年齢性別不問。

15歳、女。

〒732-0063 広島県広島市東区牛田東4-12-9 島田明美

コスプレネオプリ交換しましょう♡



フォトシールでも♡ こちらはサムスピメインですが、他でも可。できるだけ同数お返しします。イケてる方、お願いします。

25歳、女。

〒350-0035 埼玉県川越市西小仙波町1-5-9 小久保記代

月華1・2アンケート 解答者様大募集！

月華1・2アンケートに答えて下さる方を探しています。お礼はもちろんあります（フルカラー便箋）ので、80円切手を同封の上、下記迄お手紙下さい。宜しくお願いします！！
〒260-0044 千葉市中央区松波2-16-3
ハウスウステリア E-103
花積（様）方 鳳凌 蓉 （〆切：4月10日）

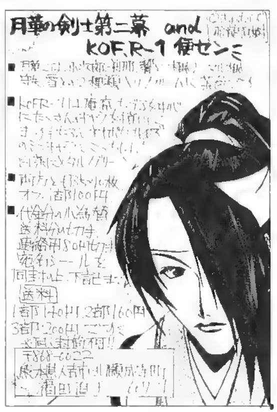




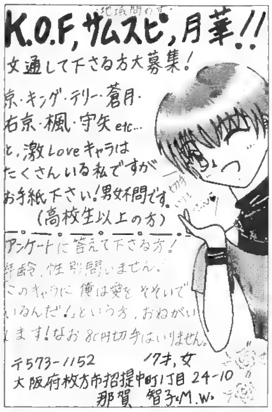




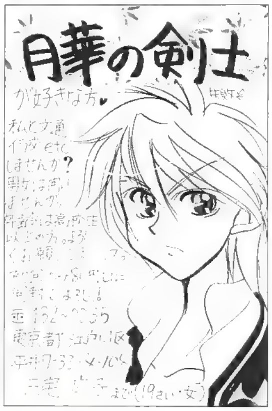












てください。年齢性別不問。返事は必ず書きます。22歳、男。

〒558-0043　大阪市住吉区墨江1-7-25　井本直聡

●ゲーム中心よろずサークル「ちぇすと！」では、新設にあたり会員様を大募集しています。とにかくゲームの好きな方、大歓迎です。興味を持たれた方は、宛て名シールと80円切手同封でお問い合わせください。地域年齢性別不問です。

〒899-7503　鹿児島県曽於郡有明町蓬原823-6　柳田清香

●山崎竜二は受だ!!って方、お手紙ください。社×山、ゲニ×山、真×山、ルガ×ゲニ、デル×ゲニ、ギー×山などのカップリングで好きなのがある方もよろしくお願いします。80円切手同封でお手紙ください。15歳、女。

〒250-0055　神奈川県小田原市久野41　AP3-304　岸本杏奈

●KOFが好きな方、特にテリー、リョウのお兄ちゃんズLOVEな方（他には京、真吾、シェルミーなど）、文通＆イラ交してください。イラスト描けなくてもOKです。地域問いません。コスプレーヤーorこれからやりたいと思ってる方も大歓迎！当方、赤テリー、黒舞、ピンクユリなどやってます。こちらは東京のイベントにこれる方だと嬉しいです（一緒にいけるから）。年齢性別不問です。また、ペーパー配布者様、委託者様募集です。交換OK。KOF中心サークルの方でお願いします。

詳しくはお問い合わせください。切手不要です。17歳、女。

〒333-0835　埼玉県川口市道合568-4　北條梨恵

●KOFアンケート回答者様募集!!切実です。好きなキャラ、好きな技、好きなキャラへの熱い思い…など、内容は充実しています。KOF好きな人はぜひどうぞ♡'94～'98、どれか一つでも知っていれば答えられますので、よろしくお願いします。お礼あり。結果は個人サークル発行の本で発表する予定です。ペーパー不可と書いてなければ、ペーパーも同封します。

〒446-0066　愛知県安城市池浦町丸田247　桑山沙千

●月華アンケート解答者様募集!!けっこうフツーの質問が多い（と思う）です。幅広い層の方から答えていただけたらと思っております。60円か80円切手（＋宛名シール）同封でお願いします。お礼ありです。お友達も誘ってお答えください♡　同人封筒、シールは不可です。

〒700-0802　岡山県岡山市三野2-10-7　風早様方　A係

●サークル会員募集中！　格ゲー中心？のよろずサークルで、2ヵ月に1度会報発行です。1回分、送料こみ300円。年に1度のオフ誌も予定（別料金）。80円切手貼付返信用封筒同封にて、マニュアル送ります。ただ今、会員様が減少したので、入会お願いします。

〒761-8081-3　香川県高松市香西東町150-14　松田晃

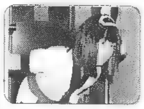
●俺が好き、月華がサムスピが…好きだー!!　というそこの君、ぼくと語り合おう。俺が好きじゃなくても、KOFが好きならOK！　へたくそでよければ、イラ交もしたいです。年齢性別不問。初回のみ80円切手同封で!!　14歳、女。

〒731-0231　広島県広島市安佐北区亀山5-2-2-1　安倍千夏

●嘉神慎之介オンリーアンケート回答者様募集。慎之介さんのアンケートです。好きな方、興味のある方、心優しい方は80円切手同封でご連絡ください。しめ切りは3月25日までです。リターンアドレスは必ず書いてください（でないと送れません）。

〒969-1627　福島県伊達郡桑折町字諏訪町77-2　三浦牧子

コスプレ相方募集!!



28歳、男。

愛知県、静岡県中心にコスプレしてくれる女性相方様を募集中です！初心者の方も大歓迎。必ず返信用切手同封でお願いします。

〒441-8125　愛知県豊橋市野依台1-1ヒルタウンAW，B-711　村井友行

出そびれる時



暑苦しいか…そうか…（笑）。それでいくなら、守矢とかもアウトでしょうかね？　しかし、目の前でそんな話されてちゃ、出ていきたくてもいけないわなー。嘉神さん大変（笑）。

●PN／千賀キズナ（鳥取県）

ネタ古いっす



EXだから…普通じゃないっすからねぇ（笑）。デートというよりは、ただの『棒に話しかけるアブナイ人』にしか見えないっすねー。近寄ると危険ナリ。遠間にて見守るナリ（笑）。

●PN／こねこね庵（岐阜県）

これだからゲーセンは…



女の子だと軽く見られちゃいがちなんだよね。撃退しても、同じ人に何回も乱入されたり（笑）。でも勝つと嬉しいので、やっぱゲーセン通いはやめられないのだ（笑）。いいカモかも…。

●PN／柊弥生之介（大阪府）

ボンサイ



サバ読みっすか!?　つーか、みんな見た目若いよねー。逆サバなんでねーの？　とか思うくらい。でも鷲塚27歳はやっぱりちとフケてるんではと思う。同い年の担当であった…（滅）。

●PN／杉森龍太郎（神奈川県）

オープンテラス

カラクリ磐馬の「怒裏流」や「魔神丸」。この技名を磐馬がつけたとすれば、彼は暴走族の一員だったに違いない。次あたり「四六四苦」なんていいと思う。●PN＝イトコンドリア（福岡県）／正確にいうと「ヨロシク」は「夜露死苦」と書く。（中嶋）

オープンテラス

2月号の表紙、香緋が他2名の引き立て役にしか見えない。●PN＝カリスマン（栃木県）／そこがお笑い担当キャラの悲しい運命なのだ。（中嶋）

売買＆交換コーナー

●売り／ネオジオROM本体＋ROM版『KOF'98』セット、3万2千円からで。送料こちらもち。高価優先。本体は箱つきできれいです。コントローラーも2つあります。ソフトの箱はちょっと壊れていますが、ソフトには支障ありません。支払い方法を明記のうえハガキでお願いします。
〒020-0582 岩手県岩手郡雫石町大字橋場2-114-5 高橋広行

●買い／ネオジオCDZ本体（CDでも可）をなるべく1万5千円位で。希望価格に合わせます。また『メタスラ』を4千円、『メタスラ2』を5千円、『KOF'98』を4千円で（全部CD版）。安価、セットで売ってくれる方優先。送料こちらもち。状態、備品、コントローラーの数などを明記して、ハガキでご連絡ください。価格や状態によっては、単品でも買わせていただきます。
〒985-0832 宮城県多賀城市大代1-13-11 並木優作

●売り／『KOF'94』『KOF'95』『KOF'96』『KOF'97』『マジドロ2』『真サムスピ』『斬紅郎』『パズルボブル』『餓狼3』を（すべてCDで箱、説あり）。1個からでもOK。欲しい物と希望価格を書いてハガキでご連絡ください。
〒485-0041 愛知県小牧市小牧1-489 渡辺修治

●買い／ネオジオ本体とROM版KOFシリーズ（なるべく'98）を。希望価格を明記のうえハガキでご連絡ください。なるべく箱説ありで、コードなどのゲームに欠かせない物はつけてください。安価にしてくれたら、送料は負担します。
〒750-0092 山口県下関市彦島迫町3-6-35 県住306号 中村誠

●売り／ネオジオCDZ本体とコントローラー1個（箱説あり）、ネオジオコントローラープロ2個（箱あり）、CD版『KOF'94～'98』『龍虎外伝（限定版）』『餓狼3』『RB』『RB2』『RBSP』『真サム』『斬サム』『天サム』『クイズKOF』『パズルボブル』『コウカイザー』これをセットで。すべて箱説ありです。3万円～4万円（バラ売りはしません）。送料こちら持ち。価格、支払い方法を明記のうえ、ハガキなどで連絡ください。近くの方は手渡し可能。高価優先。
〒470-2103 愛知県知多郡東浦町石浜三本松1-1-2-16-305 桐村圭

●買い／月華2の業務用ポスターを安価で。希望価格を明記のうえ、80円切手同封でご連絡ください。切実です。
〒372-0038 群馬県伊勢崎市新栄町3850-16 諸岡圭

●売り／ネオジオポケットの『サムライスピリッツ』（箱説つき、未使用）を3千円以上で売ります。希望金額明記のうえ、ご連絡ください。送料はこちら持ち。高価優先（熱意も大事）。ROM版『パルスター』との交換でも可。
〒901-0155 沖縄県那覇市金城4-7-3 イルテソロ108号室 平良実

●買い／ネオジオCDZ本体とCD版『RB2』『KOF'98』『メタスラ2』をセットで。本体とどれか1つのソフトでもいいです。できるだけそちらの希望価格に合わせるようにしますので、よろしくお願いします。本体は箱、説なしでもいいです。
〒012-0102 秋田県雄勝郡稲川町高村163 藤原達矢

●売り／CD版『パズルボブル』『痛快GANGAN行進曲』『ワールドヒーローズパーフェクト』をセットで。また、ROM版『わくわく7』も売ります。高価優先。送料そちら持ち。希望の価格とソフトを明記のうえ、往復ハガキでご連絡ください。バラ売り可。すべて箱説ありです。よろしくお願いします。
〒671-1123 兵庫県姫路市勝原区宮田35 小坂政明

●買い／楓に関するものを売って、またはゆずってください。ピンセン、イラスト、切抜き、同人誌など、なんでもいいです（同人誌は、楓×あかり、覚醒楓×楓だとうれしいです）。









売ってくださる方は、なるべく安値で。ゆずってくださる方は、直接送りつけていただいても結構です。送料当方負担。とりあえずリスト（できれば見本も）同封でご連絡ください
〒817-1703　長崎県上県郡上対馬町西泊162-3　本田愛

●売り／ネオジオCD本体一式（コントローラーハッド×2、ACアダプター、ステレオAVケーブル、箱、説明書あり）＋CD版『武士道烈伝』ソニックウィングス3』のセットを7千円ぐらいで。送料はそちら持ち　とりあえず（できれば）往復ハガキでご連絡ください　よろしくお願いします。
〒350-1151　埼玉県川越市今福1024-140　橋本祐介

●交換／こちらのネオジオポケット本体（カーボンブラック）＆ネオジオポケットの「KOFR-1」（どちらも美品）と、ネオジオCD版の『月華の剣士』を交換してください。または6千500円前後で売ります。月華は説明書＆ケースありで美品をお願いします。ハガキでご連絡ください。
〒353-0006　埼玉県志木市館1-6-8-201　竹森瑛

●売り／KOFのチビキャラメモを作りました。絵はへただし、そのうえ白黒なのであまりキレイではありません。8枚で1セット（4種×2枚ずつ）です。友達の中で好評だったので1人ぐらいは好んでくれる方がいるかと思って売ることにしました。80円切手2枚同封（送料こみ）で送ってください。先着5名にオマケつき！　月華も制作中!!
〒799-0413　愛媛県伊予三島市中曽根町1095-1　妻鳥麻也子

●買い／KOFの草薙京のコスプレ衣装を募集します。安価優先で。Mサイズで上、下、グローブそろっている物を。カラーはなんでもいいです。くわしくはお問い合わせください（なるべく早目にご連絡お願いします）。
〒053-0855　北海道苫小牧市見山町1-2-24　ドミローレルNO.1202号　藤村美諸

●売り／ネオジオROM本体一式＋ネオジオCDコントローラーフロ＋ROM版『RBS』をセットで、2万5千円ぐらいで。ただしROM本体の箱と説明書はありません。できるだけセットで買ってくれる方、お願いします。往復ハガキでご連絡ください。
〒809-0001　福岡県中間市垣生17組　刀根一也

●買い／サムライスピリッツ、KOF関係のトレカ、社のモノ（特にSCテレカ）を売ってくださる方を募集！　サムライスピリッツのトレカは交換もできます（リスト送ります）。80円切手入ってるとうれしいです
〒341-0037　埼玉県三郷市高州1-64-2　鈴木美絵子

●売り／しんご＆京のびんせん作りました!!　12枚B5のグラデーションです♡　100円分の小為替、連絡用80円切手、送料（1部120円切手）を同封して送ってね！　イラストとか手紙などついてるとうれしいです　もちろん、わたしも描きますよ♡　ヨロシク!!
〒700-0944　岡山県岡山市泉田444-4-104　山本麻里

●買い／KOF'98、アスラ斬魔伝、月華第二幕の各アーケード版パンフレット、チラシを千円ぐらいで。どれか1つでも可です。往復ハガキにてご連絡ください。
〒732-0062　広島県広島市東区牛田早稲田3-8-13-507　藤岡秀行

●売り／ネオジオ本体一式（ROM版本体、スティック2個、パッドコントローラー1個、接続コード、アダプター）とメモリーカードとROMカセット版『KOF'98』をセットで5万円以上で。希望価格を書いて、ハガキでご連絡ください。送料はそちら持ちで。
〒338-0004　埼玉県与野市本町西4-19-19-103　上村幸子

●買い／ネオジオフリーク創刊号から'98年6月号までを。バラでも結構です。希望価格と状態を書いて、ハガキでご連絡ください。送料はこちらが出します
〒563-0017　大阪府池田市伏尾台2-2-6　別府琢郎

●売り／ネオジオフリーク創刊号～'99年2月号まで全部売ります。ポスターもほとんどあります。多少汚れているのもあります。セットですべて買ってくださる方優先。送料はこちら持ちでOK。希望価格を明記して、ハガキで連絡ください。計45冊です。
〒419-0205　静岡県富士市天間1291-1　前田英律

●買い／リムルルのキーホルダーフィギュア（斬サム）、京と俺のキーホルダーフィギュア（KOF'95）を一体千円で。バラでも可ですが、美品限定。あと、CD版『メタルスラッグ2』を安く売ってください。いずれも送料そちら持ちでお願いします。ハガキでご連絡ください。
〒458-0833　愛知県名古屋市緑区青山2-173　坂野大樹

オープンテラス

SNK様に質問！　発売日には当然ネオジオポケットカラーを購入しますが、今まで使ったネオポケのソフトもネオポケに使えるようなので、持っていない友人に貸して対戦で遊ぶとか？（中島）ネオポケはどうしたらいいんでしょうか。●PN=めろんぱんなちゃん（神奈川県）／うーん、難しいですねえ。けど、カラー

投稿規定

賞品稼ぎも歓迎!!　各コーナーへのみんなの投稿待ってるよ!!

【Welcome To PaoPao Cafe！（パオパオカフェへようこそ！）】

〈ありがとうママパパ〉
・学校やプライベートで起こった、日々のおもしろいできごとを募集！　明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

〈月を見るたび思い出す〉
・ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！　非常識な人がいて困った系の話でもOK！　人のあり方についてともに語り合いましょう！　採用者1名に賞品進呈。

〈替え歌、行っきまーすー〉
・ズバリ〝替え歌〟を募集。自作のの替え歌をバンバン送ってね！　元歌のタイトルを書くのを忘れずに。マイナーな曲はなるべく避けて欲しいかも。採用者1名に賞品進呈！

〈勉強はお留守だぜー〉
・ネオジオの在り方や現状に関するマジな意見や、ネオジオの魅力を大解析するお便りを大募集！　ディープなユーザーのディープな意見を待ってるぜ！　採用者1名に賞品進呈。

〈こんな空耳〉
・キャラクターボイスやネオジオソングの空耳を募集！　聞こえるものも聞こえないものも、おもしろければOK！　傑作には賞品を進呈。
また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。「あのキャラは何ていってるの？」とか「英語でしゃべってるので意味が分からないよ～」など、なんでも質問してちょ。

〈ストーリーアルバム〉
・攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう〝変な画面写真〟を募集！　あの人の手があんな場所に…とか、本来の意味とは違ってこんなふうに見える！　というように、どういう写真がどういうふうに見えるかを説明して送ってね。台詞をつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！　採用者1名に賞品進呈。

〈キャラ♡レター〉
・好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！　文字数は25文字×15行以内。素晴らしいレターには賞品を進呈。

〈愛すべきゲームたち〉
・あなたのお気に入りのネオジオゲームに対する〝愛〟を語ってください。そのゲームの魅力、見どころ、やりどころなどを13文字×50行前後で。ゲームタイトルは必ず記入してね！　採用者には賞品進呈。

〈よろず質問・要望コーナー〉
・ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、はてはNF攻略スタッフなどに聞いちゃおう！　ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【QandA】の方によろしくね！　もちろん要望や意見も受けつけてるよん。

〈今月の誕生日キャラ〉
・その月に誕生日を迎えるネオジオキャラへのおめでとうコールを大募集！　文字数は13文字×5行程度。モノクロイラストでのコメントも待ってます♡　次回はキング、矢吹真吾、天野漂などの4月生まれのキャラを受けつけます。

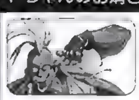
〈ネオジオ特選同人誌コーナー〉
・掲載希望の同人誌と、タイトル、サイス、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡先電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！
アピールポイントや希望掲載期限もあれば記入しよう！

〈文通&募集コーナー〉
・文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。基本的にPNでの応募は不可。7桁の郵便番号を忘れずに。イラストつきのハガキも大歓迎です！　ただし字が小さすぎるとつぶれる可能性もあるので注意が必要！
また、写真つきの告知も募集。例に従って①～④をすべて記入して、自分の写真と一緒に送ってね。写真はプリクラでもOKだけど、友達と一緒に写っているものを勝手に送るのは厳禁！　もし、自分以外の人も写っているものを送る場合は、本人の了解を取り、どちらが自分であるか分かるようにしてね。いたずらは絶対にダメ！

〈例〉

①募集内容が分かる15文字程度の一文

Pちゃんのお婿さん募集中！



YO！　ブラザー！　今日は愛しのPちゃんの婿さんを募集するぜ　幸福にできる自信があるオスのみだ　早く子供を抱かせてくれっ！

ダック・キング　31才・男

〒×××-××××
・・△△△□□□

②氏名、年齢、性別
③10文字×6行のメッセージ
④住所

〈売買&交換コーナー〉
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし、売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、カセット版かCD版かを明記。便セン販売などのネタなら、イラストつきがグッド！

〈モノクロイラスト〉
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大したのも可だけど、折り曲げは厳禁！　ボールペン、鉛筆、うすずみは印刷に出にくいので不可。トーンを使う時ははかれないようしっかり圧着しよう！　裏面には住所、氏名（PNも）を明記してね。〝PaoPao賞〟には賞品を進呈！

〈4コマまんが〉
・タテ150㎝×ヨコ45㎝の比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！　裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！　傑作には賞品を進呈。

〈オープンテラス（欄外コーナー）〉
・100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ！　ゲーム以外のネタでもOK！　傑作に賞品進呈。

〈ゲーム用語辞典〉
・誰でも知ってる人気キャラから初心者お断りの専門用語まで、ゲーム用語を自分勝手に解説しちゃおう！　文字数は90文字以内。最優秀者には賞品を進呈！　人気キャラ名などは高競争率が予想されるので、ひとひねりした方が掲載確率UPかも!?
次回の募集は「ゆ～わ」です。

【天国ワンダーランド】
・プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラの扮ったコスプレ写真を大募集！　イロモノ、ウケ狙い大歓迎♡　ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！
写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。〝天晴賞〟として賞品を進呈。詳細は117P参照。

【カラーイラストギャラリー】
・カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的にメッセージなどの文章入りは不可だよ～ん♡　送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて、折り曲がらないようにするのがベスト！　ハガキのまま送ると郵送の途中に汚れたり色が落ちたり消印がついたりするので危険なのだ（モノクロも同様）。
〝ギャラリー賞〟には賞品進呈。

【バトル・ハイスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ、誌上でコメントを紹介！　詳細はP87だ。

【ソフト人気ベスト10】
・あなたの好き＆好きじゃないネオジオソフトを募集。それぞれ5つ選んで好き＆嫌いの順番に書いて送ってね。その理由も募集してま～す♡　原則として一人につき月1回の投票となります！　詳細はP81だよ。

【キャラクターランキング】
・好きな男性キャラと女性キャラそれぞれ上位3人の名前と登場するゲーム名を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオゲームの登場キャラなら誰でもOK！　原則的にお1人様での大量票は受けつけていません。カラーイラストつきのおハガキも待ってます♡　結果発表は毎年2月号と8月号誌上。君の手で人気ナンバーワンキャラを決めちゃおう！

【QandA】
・格闘ゲームに関する疑問＆質問を受けつけてるよ。コマンド入力のコツや連続技のつなげ方など、どんなことでもOK！　ゲーム中に見つけた怪現象なども送ってくれ！　最強のNF攻略陣が君の質問にバッチリ答えてくれるぞ！
これで、脱初心者ゲーマーだ！

【こんなゲームあったらいいな】
・あなたの考えた架空のゲームを募集。ジャンル、登場キャラ、ゲーム内容を、13字×30行程度で書いてね。

各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して次の宛先まで！
まとめて送る時はコーナーごとに用紙（ハガキでなく、便センなどでOK）を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。
※各コーナーの締切りは、毎月月末（消印有効）、掲載は2ヵ月後発売の本誌になります。

宛先
〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12　SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

新作ソフト発売予定リスト（2月18日現在）

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
●MVS●						
キャプテン・トマディー	ビスコ	シューティング	容量未定	春予定	価格未定	80%
武蔵巌流記	ビスコ	アクション	容量未定	春予定	価格未定	80%
メタルスラッグX	SNK	アクションシューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
●NEO·GEO CD/CDZ●						
幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～	SNK	格闘アクション	—	2月25日	6,800円	100%
●Dreamcast●						
ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999	SNK	格闘アクション	—	春予定	価格未定	?%
●プレイステーション●						
～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	—	2月25日予定	5,800円	100%
ATHENA·Awakening from the ordinary life-	SNK/夢工房	アドベンチャー	—	3月11日予定	6,800円	100%
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	格闘アクション	—	3月25日予定	5,800円	90%
●ネオジオポケットカラー●						
キング・オブ・ファイターズR-2	SNK	格闘アクション	16M	3月19日予定	4,500円	?%
ベースボールスターズ　カラー	SNK	スポーツ	8M	3月19日予定	3,200円	?%
どこでも麻雀	ADK	麻雀	4M	3月19日予定	3,200円	?%
将棋の達人　カラー	ADK	ボードゲーム	4M	3月19日予定	3,200円	?%
ポケットテニスカラー	夢工房	スポーツ	4M	3月19日予定	3,200円	?%
つなげてポンッ!カラー	夢工房	パズル	4M	3月19日予定	2,980円	?%
ネオ・ドラゴンズワイルド	ダイナ	カードゲーム	8M	3月19日予定	3,200円	?%
ネオ・チェリーマスター　カラー	ダイナ	カードゲーム	8M	3月19日予定	4,800円	?%
ネオ・ミステリーボーナス(仮)	ダイナ	カードゲーム	8M	3月19日予定	4,800円	?%
パズルボブル　ミニ	タイトー/SNK	パズル	容量未定	3月26日予定	2,980円	?%
サムライスピリッツ!2	SNK	格闘アクション	16M	4月予定	価格未定	?%
メタルスラッグ・ファーストミッション(仮)	SNK	アクション	16M	4月予定	価格未定	?%
餓狼伝説　FIRST CONTACT	SNK	格闘アクション	16M	4月予定	価格未定	?%
ネオポケプロ野球	ADK	スポーツ	16M	4月予定	3,200円	?%
ザ・メジャーリーグ(仮)	ADK	スポーツ	容量未定	4月予定	価格未定	?%
通信四人打ち　どこでも麻雀(仮)	ADK	麻雀	4M	4月予定	価格未定	?%
バイオモーター・ユニトロン	夢工房	RPG	8M	4月予定	価格未定	?%
ネオ・21(仮)	ダイナ	カードゲーム	容量未定	4月予定	価格未定	?%
ネオ・ダービーチャンプ(仮)	ダイナ	競馬予想	容量未定	4月予定	価格未定	?%
ネオ・バカラ(仮)	ダイナ	カードゲーム	容量未定	4月予定	価格未定	?%
DIVE ALERT(ダイヴ・アラート)	サクノス	シミュレーション	容量未定	4月予定	価格未定	?%
ネオジオカップ'98　プラス	SNK	スポーツ	8M	5月予定	価格未定	?%
ビックトーナメントゴルフ(仮)	SNK	スポーツ	容量未定	5月予定	価格未定	?%
クラッシュローラー・ポケット	ADK	アクション	8M	5月予定	価格未定	?%
ぷよぷよ(仮)	セガ/SNK	パズル	容量未定	5月予定	価格未定	?%
上海(仮)	SNK	パズル	容量未定	6月予定	価格未定	?%
ザ・高校野球	ADK	スポーツ	容量未定	7月予定	価格未定	?%
ポケット・フィッシング(仮)	ADK	スポーツ	容量未定	7月予定	価格未定	?%
マジカルドロップ・ポケット(仮)	データイースト	パズル	容量未定	7月予定	価格未定	?%
クールボーダーズ(仮)	ウエップシステム	スポーツ	容量未定	7月予定	価格未定	?%
幕末浪漫　月華の剣士(仮)	SNK	格闘アクション	容量未定	8月予定	価格未定	?%
ハイパー・ギャルズ麻雀	ADK	麻雀	容量未定	8月予定	価格未定	?%
卒業写真(仮)	ADK	恋愛SLG	容量未定	8月予定	価格未定	?%
DEGITAL PRIMATE(デジタルプライメイト)(仮)	SNK	RPG	容量未定	9月予定	価格未定	?%
対戦ビリヤード・ブレイクショット	ADK	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
ワールドヒーローズ・ポケット	ADK	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
めろんちゃんの成長日記2	ADK	育成SLG	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
バトルロイヤル(仮)	ADK	シミュレーション	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
ロックマン・ポケット(仮)	カプコン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
モータルコンバット(仮)	アタリゲームズCORP	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
NFL BLITZ(仮)	アタリゲームズCORP	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
NBA HANGTIME(仮)	アタリゲームズCORP	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
ハナビ(仮)	アルゼ	スロット	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
サンダーV(仮)	アルゼ	スロット	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
ジロキチ(仮)	アルゼ	スロット	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
パックマン(仮)	ナムコ/SNK	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
ファミスタ(仮)	ナムコ/SNK	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	?%

ユーザーの声

『餓狼伝説WILD AMBITION』が、ようやく近所のゲーセンに登場。ポリゴンで描かれたキャラやカメラ演出、そして新たに導入されたシステムなど、最初はとまどってしまいましたが、プレイするにつれ、新たな『餓狼』の世界のとりこになってしまいました。…けど、これってハイパーネオジオ64ですよね。ということは、家庭用への移植はやはり不可能なのでしょうか。

●PN／石丸電気（東京都）

大きな反響を呼んだ餓狼3D化ですが、もうプレイしたという人も多いでしょう。先月から攻略もスタートしたので、ぜひ参考にしてくださいね。…で、コンシューマへの移植ですか。今の家庭用マシンのスペックを考えると不可能ではないのでしょうが、どうなんでしょう。色々な噂はありますがね。

ネオジオポケットカラー、ついに画面写真が発表されましたね。携帯ゲーム機でありながら緻密なドット絵、そしてそれがカラーとあっては、もう買うしかないでしょう。

ネオポケは持っていますが、カラーも発売日に即買いする予定です。ソフトのラインナップも魅力的ですね。RPGあり、恋愛シミュレーションあり、（!）ありで、今までのイメージをいい意味で裏切ってくれています。今後の展開に期待したいです。

●PN／4輪工藤（石川県）

先月、画面写真が発表されたネオジオポケットカラーですが、パートナー企業が増え、ますますラインナップも充実していますね。今月号でも多くの情報を掲載しているので、購入を考えている人はコンシューマ・インフォメーションへGO!

こんなゲームあったらいいな

少女の夢まっしぐらなシミュレーションゲーム、その名も『庵ジェリーク』！

プレイヤーはオロチ神に選ばれた少女で、地上を無に帰すという大役を担います。そこで登場するのが火の守護神・庵、水の守護神・蒼月をはじめとする12人の美形守護神です。デートモードで彼らの好感度を上げ、彼らの力を借りて地上を殲滅することができたらゲームクリア。

もちろん最初にプレイヤーの性別を選択することも可能。性別によっては守護神の対応が大いに変わってくるかも。

●PN／室井流臣（愛知県）

どっかで見たなぁ…と思いつつ、同人界で絶大な人気を誇るSNKキャラだけあって、こういった狙いすましたゲームもいいかも知れませんね。

僕が考えたカタストロフィ・アクションゲーム『破壊神降臨 －ORI－』。プレイヤーは巨大な暴走庵を操作し、3Dポリゴンで再現された街を破壊していくというゲーム。それだけ。もちろん、隠しキャラとして稲葉女史も登場するぞ！

●PN／ゴッド・ジ・ラー（東京都）

こういった、何も考えずに楽しめるゲームっていいですね。けど、隠しキャラが稲葉さんですか。…あえてコメントは控えさせていただきます。

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-0005

東京都文京区水道 2−13−12
SKビル202

（株）芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
4月号プレゼント係 行

希望プレゼント番号	

フリガナ 氏名	年齢 歳 性別 男・女
住所 〒 □□□-□□□□ 都道府県 市区郡	
電話番号	職業 中学生 大学生 社会人 小学生 高校生 その他（ ）

ネオジオフリーク4月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細はP142をご覧ください。

❶今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❷今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❸お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ　④ネオジオポケット
⑤ドリームキャスト　⑥プレイステーション　⑦スーパーファミコン
⑧N64　⑨ゲームボーイ　⑩その他（　　　　　　　　　　）

❹ネオジオフリークへのご意見、ご要望

カラーイラストギャラリー

春がくるぞ！　コタツをしまえ！　ミカンをしまえ！インドアライフもそろそろ終わりだ。芝生の上でもイラストは描ける。そう、もうすぐ春なんだから!!
　MOデータでの投稿も大歓迎です。

●PN／飛龍直樹（熊本県）
覚醒前と覚醒後の楓。両方とも光る髪がきれいだね！　どっちの楓が好きか、いつか教えてね。待ってまーす。





●PN／桃路ゼウス（石川県）
暗闇に散る桜の花。雰囲気出てますねー。何かをつかもうとしている様子が特にいい!!　これからも月華のキャラをどんどん描いてね。

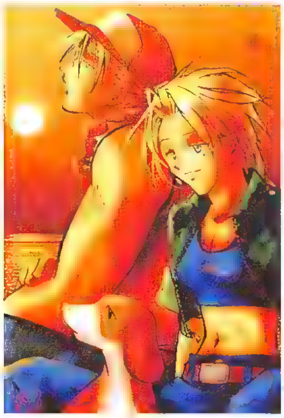
●PN／草庵京花（青森県）
京のコスプレをした記念に描いてくれた草庵京花さん!!　熱血イラストありがとう。今度は天晴ワンダーランドでお待ちしていまーす。

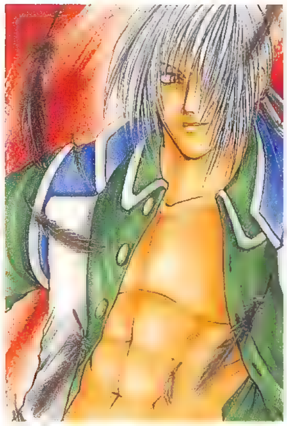




●PN／吉野悟（高知県）
今にも絵の中から飛び出しそうな元気一杯の火月だ!!　瞳とキバが猫みたい。しかしこのポーズ、何か燃やし中？　…命だけはー!!

●PN／クボマンボ（神奈川県）
CGイラスト初めてだそうで。うまいですねー。金色の世界が美しいですねー。アントンの表情もいいですねー。





●PN／橘雅龍（奈良県）
羽がシースルーでカッコイイ！　しかしひょっとして彼、ズボンと下着をはいていないのでは!!　カゼひきますよー。



●PN／河月蓮樹（長野県）
初投稿さんっス。手持ちの画材を総動員させて描いてくださったイラストっス。愛がタップリこもってるっス。いけね、泣けてきた。

●PN／KENSOU（愛知県）
ヒー、やめてー、もう殴らないでー。そんな叫びが聞こえてきそうなイラストですね。怪しいオーラもまとってるし。

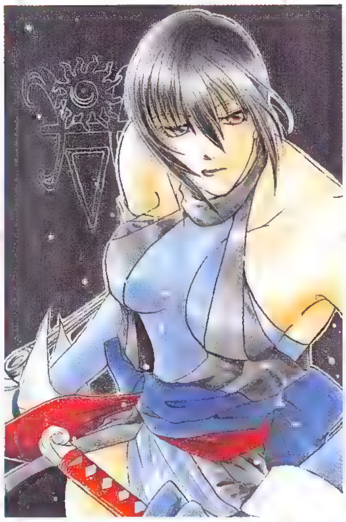


●PN／氷雨玄太（埼玉県）
かわいい表情と力強い侍魂の文字がゼツミョウ。それにしてもこの髪質、うらやましいですねー。ピカピカですよ。分けてくれ!!



●PN／雪村（岐阜県）
心にさわやかな風が駆け抜けました。酒もやめます。タバコもやめます。これまでの自分を反省します。すいませんでした！





●PN／掛川さきと（神奈川県）
この表情でこの人、闘ってるんですねー。クワバラ、クワバラ。飛び散ってる液体が、どうか汗でありますように。



●PN／イトコンドリア（福岡県）
おやぢーズ登場。獲物を狙う（？）鋭い眼光。みんな、逃げろー、捕まったら食われるぞー!! …って、まさかね。

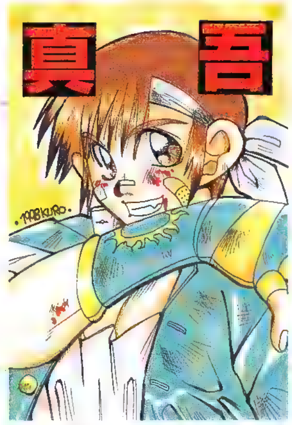
●PN／miniature garden（神奈川県）
みんなコロコロとしたかわいい人形になりました。それでもやっぱりユキが手に取ったのはこの人だった!! 持ち方に愛を感じます。





●PN／コオリヤ少年（滋賀県）
「えらい退廃的ですなぁ。不景気やのう」という題だそうです。確かに退廃的。確かに不景気。いいじゃないか。楽しくいこうよ!!

●PN／黒少母（佐賀県）
流血しながらも笑っている。そんなポップでキュートでキャッチーな彼がみんなも大好きさ!! 白い歯も輝いているしね。





●PN／巴美宝（大阪府）
スバラシー。この雲のタッチ、芸術性バツグン！ リムルルも楽しそうだし。この調子でイラストも受験もがんばってね。

ギャラリー賞



★PN／犬神忍（福岡県）
このほほえみと流し目にやられた！ 左下にあるピンクのバラもキングらしくてカッコイイ!!

●PN／翔子（兵庫県）
オレンジ色のバックとキャラの表情がとてもマッチしているかわいいイラスト。キンチョウしないでドンドン描いてね。





●PN／阿神夏紀（青森県）
さすがアイドル！ いい笑顔を見せてくれます。髪の揺れている様子が雰囲気出してるし。少しだけ見えてる手の感じも最高!!

天晴ワンダーランド

そろそろ寒さにイチ段落して欲しい今日この頃。コスプレ写真を送ってくれた人たちに大感謝!!　寒さ＆着ぐるみの暑さに負けず、今後も楽しいコスプレ写真を送ってね。それじゃ今回も、みんなの艶やかな写真を紹介しちゃおう!!



ナコルル

★ＰＮ／としみず（神奈川県）

去年８月からコスプレをはじめたというわりには、なかなか凝った写真ですな。各地でのロケにハマっているキミに敬意を表して『天晴賞』を進呈しちゃおう！

楓＆一条あかり



●ＰＮ／楓＝涼風無月（東京都）＆一条あかり＝アテ子（千葉県）

あかりちゃんに抱かれているのは、対戦前に現れる式神だそうな。

覚醒・楓

●ＰＮ／有希（大阪府）

背中の刺しゅうがポイントということは、やっぱり自分で縫いつけたのかな？　愛剣「疾風丸」を見つめる覚醒・楓ですか…。う〜ん、サマになってますなぁ。



サリー＆エリザベス



●ＰＮ／サリー＝紫明（大阪府）＆エリザベス＝りこぴん

『ＫＯＦ』のステージにいるウェイトレスに挑戦するなんて玄人好みだね。

一条あかり＆はぐれ人形



●ＰＮ／一条あかり＝星狐広報部長（広島県）＆はぐれ人形＝いちにっＰ会長（広島県）

はぐれ人形の中ってメチャクチャ暑そうだね。これは四季通してキツそうだ…。

リムルル



●PN／七瀬はゆる（埼玉県）

日光江戸村まで出向いてのロケ撮影ですか。竹林の小道でたたずむリムルルって、なかなか風情があっていいですね。ロケ撮り写真は大歓迎なので、どんどん送ってね。

ローレンス・ブラッド



●PN／舞良（新潟県）

目の赤い、ミョ～にインパクトの高いローレンスだったので思わず載せちゃいました。

麻宮アテナ



●PN／藤咲要（千葉県）

さっそくきました、PS版『ATHENA』のコスプレ写真！　ちゃんと自分でWADマークを用意して、有明フロンティアで撮影したらしいぞ。そのバイタリティはナイス!!

シェルミー＆クリス



●ＰＮ／シェルミー＝筧真砂（北海道）＆クリス＝梧桐昇矢（北海道）

シェルミーのふるさと、フランス・セーヌ川のほとりでたたずむシェルミーとクリス…といったところですかね。マイナス６度のなかでの撮影だったそうですが、くれぐれも風邪に注意してね。

二階堂紅丸



●ＰＮ／ＫＡＮＯＮ（和歌山県）

後ろのロッカーの汚れ具合がいい感じ。今度は髪を立てたバージョンに挑戦してくれぃ！

投稿の掟

プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラのロケーションやシチュエーションに凝ったコスプレ写真を大募集！　イロモノ、ウケ狙い、ゲームシーン再現の連続写真大歓迎です　ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！　写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。凝っているポイントが書いてあるといいカンジ　また投稿していただいた作品を他の別冊ムックなどで使う場合もありますのでご了承ください。優秀作品には、『天晴賞』として賞品を進呈。たくさんのご応募、待ってま～す！

〈宛先〉〒112―0005　東京都文京区水道2―13―12　SKビル202　㈱芸文社　分室ネオジオフリーク編集部「天晴ワンダーランド」係

ねおちゅぴ通信

NO.9

〈放送日時〉 ラジオ大阪 日曜23：30～24：00
ラジオ日本 土曜24：02～24：30
東海ラジオ 日曜23：00～23：30

全国のちゅぴらーさんに送るこのページ。『ねおちゅぴ』を聴いている人も聴けない人も、みんなで楽しく盛り上がろう！
今回は、Ｍｉｓｔｙ　Ｅｙｅｓが『ねおちゅぴ』にゲスト参加した時の模様をお送りするぞ！

Misty Eyes in ねおちゅぴ

毎回、おもちゃ箱のように何が出てくるか分からないねおちゅぴ。聴ける地域に住んでいる人は、毎週ちゃんと聴いてるかい!?
この間、Ｍｉｓｔｙ Ｅｙｅｓが3人そろって、ねおちゅぴ収録現場に遊びにきてくれたぞ！ その時の放送は聴いてくれたかな？
Ｍｉｓｔｙ Ｅｙｅｓは、ＰＳ用ゲームソフト『ＡＴＨＥＮＡ～Ａｗａｋｅｎｉｎｇ ｆｒｏｍ ｔｈｅ ｏｒｄｉｎａｒｙ ｌｉｆｅ～』のエンディングテーマ曲を担当したアーティスト。ＲＵＭＩ（ヴォーカル）、ＣＯＬＡ（キーボード）、ＫＩＫＵ（ギター）の3人で構成されるデジタルロックバンドだ。
治美姉とけいちゃんとはこの日が初対面だったのだが、そうとは思えないほどすごく話が弾んでいた。
「大阪弁好きなんですよ」という3人。治美姉とけいちゃんのしゃべる生の大阪弁が聞けて、喜んでいたようだった。うっかりつられて大阪弁でしゃべってしまったという場面も…。
収録後に写真撮影をお願いしたのだが、その時はもうみんなすっかり仲よしで、和気あいあいとした雰囲気で撮影できた。治美姉がもらったというポストペットのくまのぬいぐるみをＲＵＭＩが見つけて、ポストペットの話題でも花が咲いていた。
そのＭｉｓｔｙ Ｅｙｅｓのライブが今月、東京でおこなわれる。この機会に、ぜひ生の彼らを観にいこう!!
さらに今月は、お待ちかねのＤＪＳライブもあるぞ！ ライブの追加情報&詳細は74Ｐで紹介しているので、そちらをチェックしてね!!



初対面で、すっかり仲よしになった3人。雰囲気は伝わったかな？



ノリのいいちゅぴコンビ&Ｍｉｓｔｙ Ｅｙｅｓ。キマってる!?

Misty Eyes Live

【日時】3月19日（金）／18時開場、18時30分開演
【場所】恵比寿ＧＵＩＬＴＹ
【料金】１８００円
【問い合わせ】０３－３４８６－８５５７（恵比寿ＧＵＩＬＴＹ）

Wannabe

【シングルCD】
発売中
発売元：ポニーキャニオン
価格：１０２０円（税込）



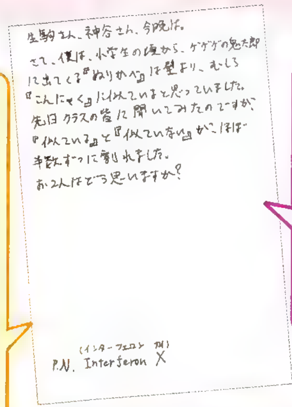
これがＡＴＨＥＮＡのエンディングテーマのジャケットだ！ まだ買っていない人は今すぐＣＤ屋へＧＯ !!



こちらはジャケット裏の写真。Ｍｉｓｔｙ Ｅｙｅｓがカッコよくキメているぞ！

誌上ねおちゅぴ

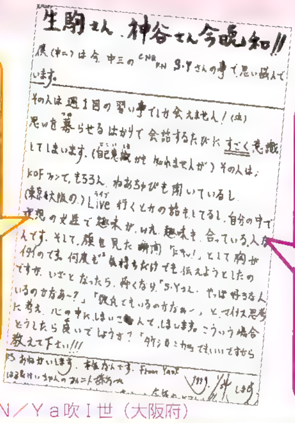
ラジオを聴けない方にもねおちゅぴを楽しんでもらうための、誌上ねおちゅぴ。ハガキを紹介した人には、番組と同じねおちゅぴステッカーをプレゼント！　どしどしハガキを送ろう!!



●CN／Interferon X（大阪府）

色の違いでまどわされているが、実は素の時は「こんにゃく」だと思っている私…。（生駒）

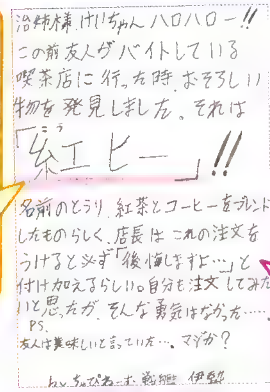
う～ん。コンニャクだったら全然怖くないねえ。でも煮物に入れるとおいしいから1家に1人（？）欲しいねえ。（神谷）



●CN／Ya吹I世（大阪府）

恋するものは弱気になるもの。これだけ共通の話題があるんだから、自分の魅力を分かってもらえるように努力しよう。（生駒）

今日を最後に会えなくなるかも…って思えば勇気もパワーも出てくるよ。ガンバレー！（神谷）

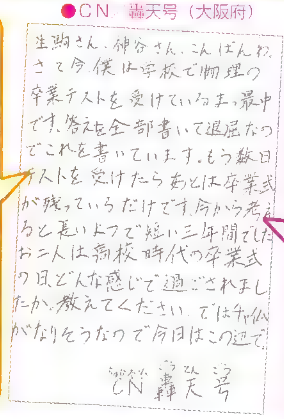


●CN／戦艦伊勢（埼玉県）

店長さんの「後悔しますよ…」という時の顔を見てみたい!!　いけ～！　戦艦伊勢!!　人生チャレンジだ～。（生駒）

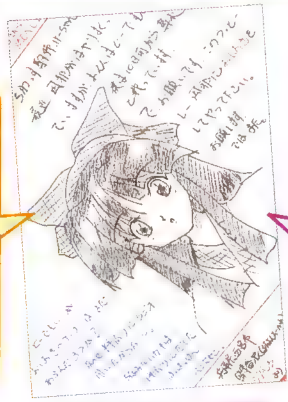
「紅ヒー」!?　うわぁー！　後悔してみてぇー!!　byタケシ（神谷）

●CN／轟天号（大阪府）



高校の卒業って大人になった気分だったな。すべてが変わっていくようで、すごく不安だった。けど今ではいい思い出よ。（生駒）

高校の時に大ッキライな先生がいたけど、卒業式の日に優しく「元気でな」といわれた時、ものすごく反省したことを覚えています。（神谷）



●CN／シクルゥ（兵庫県）

私が年末にぶっ倒れて点滴正月を迎えてから、まだ風邪はひいてないよー！　「風邪さん、弱いものイジメするなー!!」（生駒）

ひっひどいわっ、半年もねおちゅぴを放っておくなんてっ!!　私のことは遊びだったのねっっ!!（神谷）

●CN／モチルル（埼玉県）



モチルル、いいねぇー。影の4番目の姉妹として、今度モチルルのイラスト送ってくれ。（生駒）

うまいっ!!　モチルルさんに座布団3枚。（神谷）



●CN／月華のゲーマー（愛知県）

ちゃんと胸パットつきベストを着せてくれてありがとう。（生駒）

ラーメンがおいしい季節になりまちたねぇー。「グルメ紀行」…あったかくなったら復活するよ。イイとこ教えてね！（神谷）

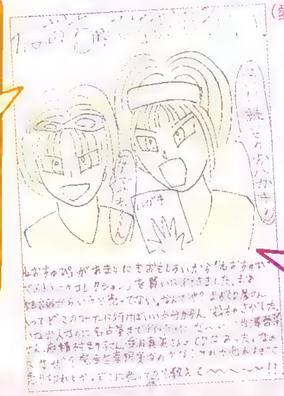


●CN／コノヤローモッピー（愛知県）

た、確かに…。いやわたくし、そんなおぞましい顔で怒ったりしませんことよ。オーホホホホッ！（生駒）

はい。まさに、こんな感じです（笑）。（神谷）

●CN／Mスプラッシュローズ（愛知県）



そうなんです。だから、店員さんにいって取り寄せてもらった方が確実よ。これからもねおちゅぴワールドにはまってね。（生駒）

それはね、売れすぎて完売したのよ。オッホッホ。だが、予約すると手に入るんだなーこれが（笑）。（神谷）

●CN／鬼の人斬りナコリム（愛知県）



一言。「頑張れよ」って、これだけか!?　でも1人の方が集中できていいかもよ！（生駒）

昔からタバコは「百害あって一利なし」といいます。好奇心で吸うのはやめましょう。（神谷）

ねおちゅぴへのお便りの宛先は、
〒552－8501
ラジオ大阪
『ねおちゅぴ』ＮＦ係まで。
　誌上ねおちゅぴへのお便りも募集！　日常の話題、悩み、２人への質問などなどなんでもＯＫ！　採用者には２人がコメントをつけてくれるぞ！
　ただし、イラスト文字ネタ関わらずそのまま掲載するので、ハガキのみの受けつけとなります。字が小さいと見にくいので注意してね。
　宛先は、
〒112-0005
東京都文京区水道２－13－12　ＳＫビル202
（株）芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
『ねおちゅぴ通信』係まで。
　締切りは３月末日、掲載は６月号にておこないます。
　お便り待ってます

コンシューマインフォメーション

家庭用に移植されたネオジオゲームをチェック！

今月はPS版『月華の剣士』の全隠しキャラ出現法＆全キャラコマンド紹介に加え、期待の新作ソフトが目白押しのネオジオポケットカラーゲームの新着情報をお伝えする。今月も目が離せないぞ！

プレイステーション ～幕末浪漫～ 月華の剣士

隠しキャラ6人出現法 全キャラ技表大紹介!!

色々なおまけ要素が入っていてお得感の高いPS版『月華の剣士』だが、さらに隠しキャラが6人もいることが判明！ 今回はその出現法と全キャラの技表を大紹介するぞ!!



SNK 5,800円
発売中 格闘アクション



条件を満たせばこのように隠しキャラが選択できる

隠しキャラ出現法紹介

❶ 暁 武蔵／嘉神慎之介／嘉神慎之介（覚醒）

キャラクターセレクト画面でLRボタン4つすべて（L1、L2、R1、R2）同時押しで、画面端に矢印が現れ、画面外にカーソルを移動させることでキャラクター選択が可能になる。





❷ 真田小次郎／一条あか狸／木偶の示源

ストーリーモードを最後までクリア、またはクリアしたデータをロードしてある状態で、LRボタン4つすべて同時押しで、❶の3キャラクターに加えて❷のPS版オリジナルキャラクターが使えるようになる。

PS版専用隠しキャラクター紹介

真田小次郎

幻の隠密部隊、新撰組零番隊組長。脱した紫鏡を追っている。



木偶の示源

朱雀の守護神が『直衛示源』を封印した際、身代わりのために作り出した存在。本物の示源の出現により、自分の存在に疑問を持ち、地獄門へと向かう。



一条あか狸

いたずら狸『ポン太』があかりに化けた姿。土佐弁でしゃべる。その目的はいたずら。



神崎十三

●必殺技
- 激震 ➡⬇↘+×or○
- 轟弾衝 ×or○or□を2秒以上押してから離す
- 雷撼 ➡↘⬇↙⬅+○
- 十三一塁打 雷撼後⬇↘➡+○
- 十三本塁打 十三一塁打後⬇↘➡+○
- 金剛重壁 ⬇↘➡+×or○

●超奥義
- 刮目・大激働 ⬇↙⬅↙➡+×○
- 刮目・大暴走 大激働中⬇↘➡+○

●潜在奥義
- 刮目・超激働 接近して➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+○

嘉神慎之介

●特殊技
- 焦脚・焚如 空中で↙or⬇or↘+□

●必殺技
- 不知火 ⬇↘➡+×or○
- 焦咆吼 ➡⬇↘+×or○
- 焔咆吼 接近して➡↘⬇↙⬅+□

●超奥義
- 紅蓮朱雀 空中で⬅↙⬇↘➡+×or○

●潜在奥義
- 焚書抗儒 ⬇↙⬅↙➡+○

嘉神慎之介(覚醒)

●特殊技
- 焦脚・降炎 空中で↙or⬇or↘+□

●必殺技
- 地獄の劫火 ⬇↘➡+×or○
- 黄泉への翼 ➡⬇↘+×or○
- 愚者の嘆き 接近して➡↘⬇↙⬅+□
- 冥府への導き ⬇↙⬅+×or○
- 欺瞞の鏡 ⬅↙⬇↘➡+□

●超奥義
- 負の裁き 空中で⬅↙⬇↘➡+×○
- 負の洗礼 ➡⬅↙⬇↘➡+×○

●潜在奥義
- 紺碧の猛禽 ⬇↙⬅↙➡+○



一条あかり＆一条あか狸

●特殊技
- 符呪・唱閃 ⬅+○
- 明流・踏みつけ 空中で↙or⬇or↘+□
- 天文・堕つる宿曜 空中で接近して⬆以外+○

●必殺技
- 式神・天空 ⬇↘➡+×or○
- 劾鬼・泥田坊 ➡⬇↘+×or○or□
- 明流・鞠転げ 泥田坊接地後×or○を押し続ける
- 明流・瓢放り 泥田坊接地後↖or⬆or↗+□
- 明流・鞠落とし 泥田坊接地後↙or⬇or↘+□
- 劾鬼・清姫 ➡↘⬇↙⬅+×
- 天文・星の巡り ⬆⬇+□
- 護り人形 ➡↘⬇↙⬅+○
- 変化人形 ➡↘⬇↙⬅+□

●超奥義
- 式神・六合 ⬇↙⬅↙➡+×○

●潜在奥義
- 劾鬼・百鬼夜行 ➡↘⬇↙⬅➡+○

素手時

●特殊技
- 符呪・唱閃 ⬅+○
- 明流・踏みつけ 空中で↙or⬇or↘+□

●必殺技
- 式神・天空 ⬇↘➡+×or○



暁武蔵

●特殊技
- 飛刀二連 ↘+○
- 劫炎剣 ⬅+○

●必殺技
- 間欠泉 ⬇↘➡+○
- 脅かし ⬅↙⬇↘➡+×
- 十字構え ➡⬇↘+○(ため可)
- 枕二連 接近して➡↘⬇↙⬅+×
- 集中 ×ボタンを押し続ける

●超奥義
- 五輪連ね ➡↘⬇↙⬅➡+×○

●潜在奥義
- 二天無双剣 ➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+○

天野漂

●必殺技
- 衝刺し ➡↙➡+×or○
- 居飛車穴熊"九手詰め" ×ボタン連打
- 穴熊のふんどし脱ぎ 居飛車穴熊中⬇↘➡+○
- 必至 ➡↘⬇↙⬅+○
- 必至〜詰み！ 必至入力後○ボタンを押し続ける
- 高飛車 ➡↘⬇↙⬅+□
- 将棋倒し 接近して↘↘+□
- 桂馬の高上がり ➡⬇↘+□

●超奥義
- 盤上此の一手"と金" ➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+×○

●潜在奥義
- 盤上此の一手"飛車" ➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+○
- 盤上此の一手"角行" ➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+×

素手時

●必殺技
- 居飛車穴熊"三手詰め" ×ボタン連打
- 将棋倒し 接近して↘↘+□
- 桂馬の高上がり ➡⬇↘+□

直衛示源＆木偶の示源

●特殊技
- 砕拳・猛虎爪 ⬅+○
- 砕脚・突角 ダッシュ中□
- 瑠璃砕 空中で接近して↖⬆↗以外+○or□

●必殺技
- 白虎爪 ⬇↙⬅+×or○
- 烈咆吼 ➡⬇↘+×
- 烈咆吼・裂 烈咆吼ヒット後×連打
- 絶咆吼 ➡⬇↘+○
- 絶咆吼・滅 絶咆吼ヒット後○連打
- 翡翠砕 ⬅↙⬇↘➡+□
- 金剛砕 接近して➡↘⬇↙⬅➡+□

●超奥義
- 因果応報 ➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+×○

●潜在奥義
- 不倶戴天 ➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+○

素手時

●特殊技
- 砕拳・猛虎爪 ⬅+○
- 砕脚・突角 ダッシュ中□
- 瑠璃砕 空中で接近して⬆以外+○or□

●必殺技
- 烈咆吼 ➡⬇↘+×
- 絶咆吼 ➡⬇↘+○
- 翡翠砕 ⬅↙⬇↘➡+□
- 金剛砕 接近して➡↘⬇↙⬅➡+□

雪

●必殺技
- 氷刃 ⬇↘➡+×or○
- 霜華 ➡⬇↘+×or○
- 瞬雪斬 ⬇↙⬅+×or○
- 氷鏡 ⬅↙⬇↘➡+□
- 垂斬 接近して➡↘⬇↙⬅+□

●超奥義
- 雪風巻 ⬇↙⬅↙➡+×○
- 凍刺 雪風巻2発目以降⬇↘➡+○
- 凍斬 雪風巻2発目以降⬇↘➡+□

●潜在奥義
- 真・雪風巻 ⬇↙⬅↙➡+○

素手時

●必殺技
- 垂斬 接近して➡↘⬇↙⬅+□

玄武の翁

●必殺技
- 亀蓮 ⬇↘➡+×or○or□
- 亀舞・地 ➡↘⬇↙⬅+×or○
- 亀舞・天 ➡↘⬇↙⬅+□
- 釣果大良 ➡⬇↘+×or○or□
- 無功用 ⬇⬇+□

●超奥義
- 玄武の咆吼 ➡⬅↙⬇↘➡+×○

●潜在奥義
- 玄武の怒り ➡⬅↙⬇↘➡+○



素手時

●必殺技
- 朧斬り ➡⬇↘+□
- 天魔脚 空中で↙or⬇or↘+□
- 転輪 天魔脚中↙or⬇or↘+□
- 天魔落とし 接近して➡↘⬇↙⬅+□
- 水面隠れ ⬅⬇↙+×

御名方守矢

●特殊技
- 逸刀・水無月 ↘+×

●必殺技
- 逸刀・朧・上段 ⬇↙⬅+×(ため可)
- 逸刀・朧・中段 ⬇↙⬅+○(ため可)
- 逸刀・朧・下段 ⬇↙⬅+□(ため可)
- 再待機 抜刀発動後×or○or□
- 抜刀解除 抜刀待機中△
- 逸刀・新月 ➡⬇↘+×
- 逸刀・新月・裏 ➡⬇↘+○
- 逸刀・双月 "抜"状態で新月ヒット中➡⬇↘+○
- 逸刀・月影 ⬇↘➡+×or○(連続3回入力)
- 帯刀・歩月 ⬅↙⬇+×or○or□

●超奥義
- 活殺・十六夜月華 ➡⬅↙⬇↘➡+×○

●潜在奥義
- 活殺・乱れ雪月花 ➡⬅↙⬇↘➡+○

素手時

●必殺技
- 無手・歩月 ⬅↙⬇+×or○or□

斬鉄

●特殊技
- 闇斬り ダッシュ中○

●必殺技
- 流影陣 ⬇↘➡+×or○
- 流影刃 流影陣中⬇↘➡×or○
- 鋼断ち・改 ➡⬅↙⬇↘➡+○
- 朧斬り ➡⬇↘+□
- 天魔脚 空中で↙or⬇or↘+□
- 転輪 天魔脚中↙or⬇or↘+□
- 骸縫い 空中で⬇↘➡+×or○
- 天魔落とし 接近して➡↘⬇↙⬅+□
- 水面隠れ ⬅⬇↙+×
- 気孔砲 ⬇↙⬅+○

●超奥義
- 蟷螂双刃 ⬇↙⬅↙➡+×○
- 流影・阿 蟷螂双刃中⬇↘➡+○
- 朧鎌・阿 蟷螂双刃中⬇↘➡+□
- 流影・吽 流影・阿中⬇↘➡+○
- 朧鎌・吽 朧鎌・阿中⬇↘➡+□

●潜在奥義
- 闇狩り ➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+○

楓(覚醒後)

●特殊技
- 一刀・束風 ⬇↙⬅+□
- 一刀・雷霆 空中で接近して⬆以外+○

●必殺技
- 晨明・疾風 ⬇↘➡+×or○
- 晨明・空牙 ➡⬇↘+×or○
- 晨明・高空牙 強1発目ヒット後 ➡⬇↘+○
- 晨明・連刃斬 ⬇↙⬅+×or○(3回連続入力)
- 晨明・嵐討 接近して⬅↙⬇↘➡+□

●超奥義
- 活心・伏龍 ⬇↙⬅↙➡+×○

●潜在奥義
- 活心・蒼龍 ⬇↘➡⬇↘➡+○

素手時

●必殺技
- 一刀・束風 ⬇↙⬅+□

李烈火

●特殊技
- 霞 ×+○
- 火影 霞中×or○or□
- 焔群 霞中⬇↙⬅+○
- 旋風 霞中↙or⬇or↘+□
- 龍砕落 旋風後 ⬅+○
- 息吹 挑発中スタートボタン押しっぱなし

●必殺技
- 龍槌旋 ⬇↙⬅+□(連続3回入力)
- 炎扇翔 ➡⬇↘+○
- 鳳落鐘 火扇翔中⬇+○
- 炎龍擺尾 ➡↘⬇↙⬅+×or○
- 獅子咆吼 炎龍擺尾・強1発目ヒット後 ⬅↙⬇↘➡+○
- 無影脚 空中で↙or⬇or↘+□

●超奥義
- 奥義・炎龍纏身 ⬇↙⬅↙➡+×○

●潜在奥義
- 秘奥義・蒼天無影脚 ⬇↙⬅↙➡+○

素手時

●特殊技
- 息吹 挑発中スタートボタン押しっぱなし

●必殺技
- 龍槌旋 ⬇↙⬅+□
- 無影脚 空中で↙or⬇or↘+□

楓

●特殊技
- 一刀・束風 ⬇↙⬅+□
- 一刀・雷霆 空中で接近して⬆以外+○
- 覚醒 剣質ゲージMAXor体力赤点滅時○□△同時押し

●必殺技
- 一刀・疾風 ⬇↘➡+×or○
- 一刀・空牙 ➡⬇↘+×or○
- 一刀・兜割 強1発目ヒット後 ➡⬇↘+○
- 一刀・連刃斬 ⬇↙⬅+×or○(連続3回入力)
- 一刀・嵐討 接近して⬅↙⬇↘➡+□

●超奥義
- 活心・伏龍 ⬇↙⬅↙➡+×○

●潜在奥義
- 活心・穴龍 ⬇↙⬅↙➡+○

素手時

●必殺技
- 一刀・束風 ⬇↙⬅+□

鷲塚慶一郎＆真田小次郎

●必殺技
- 疾空殺 ⬅ため➡+×or○
- 虚空殺 ⬇ため⬆+×or○
- 狼牙 ⬅ため➡+□
- 狼牙・直式 狼牙後⬇↘➡+□
- 狼牙・斜式 狼牙後⬇↙⬅+□
- 俊殺 ⬇↙⬅+×or○
- 俊殺・連 俊殺ヒット後×or○連打

●超奥義
- 真・狼牙 ⬇↙⬅↙➡+×○

●潜在奥義
- 最終・狼牙 ⬇↙⬅↙➡+○(ため可)

紫鏡

●特殊技
- 狂行・蠱物採り ダウン攻撃中にレバガチャ

●必殺技
- 禿鷲 ⬇↙⬅+×or○
- 啄み 禿鷲中 +○
- 廻転肝えぐり ➡⬇↘+×or○
- ぶち撒き 廻転肝えぐり中×or○連打
- 地舐め滑り ➡⬅➡+□
- 斬肉鑢跪 ⬅↙⬇↘➡+×or○
- 斬肉大鋏 空中で⬇↘➡+○
- 無慈悲刺し 接近して➡↘⬇↙⬅+□

●超奥義
- 迷完死衰・狂気 ⬇↘➡⬇↘➡+×○

●潜在奥義
- 迷完死衰・凶餓 ⬇↘➡⬇↘➡+○

素手時

●必殺技
- 地舐め滑り ➡⬅➡+□

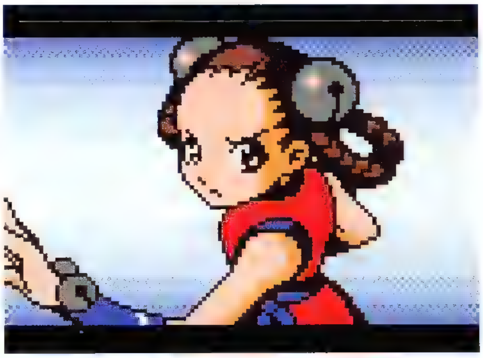
ネオジオポケットカラー

ポケット格闘シリーズ

餓狼伝説 FIRST CONTACT

伝説の狼たちがネオポケカラーに登場！

『キング・オブ・ファイターズR－1』『サムライスピリッツ！』に続き、ついに人気シリーズの『餓狼伝説』が登場！　今、格闘ゲームは、ネオポケカラーが熱い!!



SNK	価格未定
4月予定	格闘アクション

おなじみのキャラ多数登場！

餓狼伝説シリーズの魅力といえば、やはり個性的なキャラクターが多くいること。KOFに餓狼出身のキャラが多いことからもそれは証明できる。

そして今回発売される、この『餓狼伝説　FIRST CONTACT』では、その今までに餓狼シリーズに登場した魅力あるキャラのうちの11人で遊べてしまうのだ！

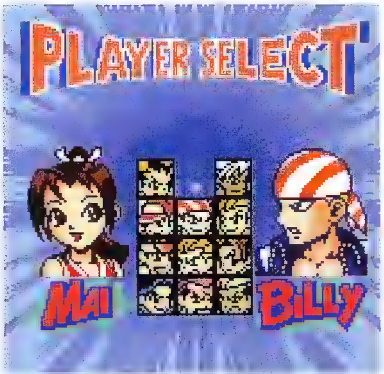
主人公であるテリーをはじめ、アンディや舞といったおなじみのメンバーから、香緋やリックのようなNEWCOMERSまでバッチリ登場してくれるぞ。

戦闘は1ラインバトル

このゲームの戦闘システムは、アーケードの雰囲気を残しつつ、初心者でも楽しく遊べるよう、1ラインバトルを採用して難易度をおさえめにしてある。操作法を知らなくてもいきなり遊べてしまう手軽さ＋やりこめば奥が深いそのシステムに、きっと満足できるハズだ！

もちろんカラー対応

ネオポケカラー対応なので、おなじみのキャラや背景、技のアクションもバッチリ色つきで見られるぞ。



キャラクターセレクト画面。画面は小さくても大迫力！



どーです？　このキレイさ！　今から発売が楽しみだね！


アンディ・ボガード


テリー・ボガード


ジョー・ヒガシ



不知火 舞



香緋も登場!! おてんば中華娘が画面狭しと動きまわる!



テリーVS舞。おなじみの技も見事に再現されている。



ビリー・カーン



山崎竜二



キム・カッファン



ヴォルフガング・クラウザー



リック・ストラウド



李香緋



ギース・ハワード

ネオジオポケットカラー

ポケット格闘シリーズ

キング・オブ・ファイターズR－2

『KOF R－2』登場 キャラクター&システム紹介！

いよいよ発売が迫ってきたネオポケカラー&『キング・オブ・ファイターズR－2』。今回は登場するキャラクターと、メインメニューから行ける各モードについて詳しく紹介するぞ。

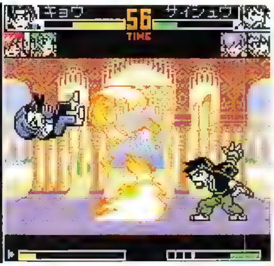


SNK	4,500円（予価）
3月19日予定	格闘アクション

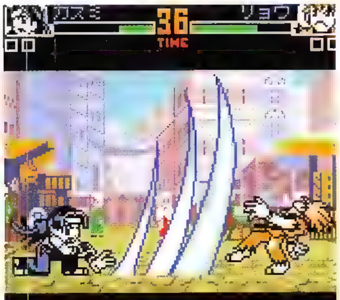
※ドリームキャストと接続可能

KOF

メイン・メニューでこれを選ぶと、通常のキング・オブ・ファイターズに挑戦することができる。さらに、1人で闘う「シングル」とチームで闘う「チーム」に分かれる。このへんはおなじみだね。



草薙家親子対決！　どっちが強いのか!?



超重ね当てが炸裂！　やっぱり香澄はえーのう

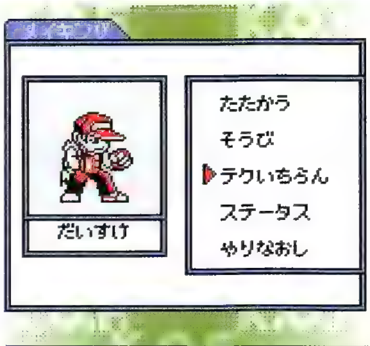


メイキング

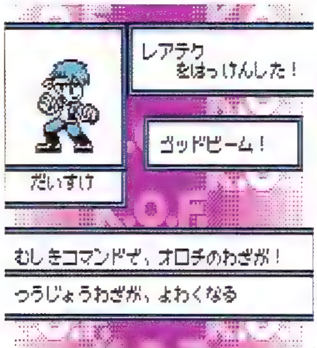
『R-2』オリジナルモード。「KOF」の「シングル」または「チーム」のどちらかをオールクリアすると選択できるようになる。
　プレイヤーは格闘家のクローンとなり、ゲームに隠されたさまざまなテクを入手してキャラを育成していくのだ。
　キャラがテクを身につけると、そのキャラは新たな技術が使えるようになり、その上さらにより多くのテクを手に入れやすくなる。どれだけ多くのテクを手に入れるか、あるいはどのテクを身につけるかなどを選んでいくことで、プレイにより一層の深みがでてくるのだ。



どうやら手に入れたテクの交換もできるみたいだぞ



メイキングモード画面。なんかＲＰＧの画面みたい



ゴッドビーム！　ってなんだー（笑）!?　面白そうだね



アドベンチャー風の画面だが、これはいったい何だ!?











スパーリング

CPUを相手に技の練習ができるモード。無敵にしたり、CPUの動きや難易度を設定したりできるので、色々な練習が可能なのだ。ここで腕を鍛えて、対戦に勝利しよう！

つうしん

通信用のケーブルをつなげば対戦ができるようになる。1対1で闘う「シングルVS」、3対3の「チームVS」、育成したキャラ同士で闘う「メイキングVS」があるぞ。



ネオジオポケットカラー

ポケット格闘シリーズ

サムライスピリッツ！2

サムライスピリッツ！2はやくもカラーで登場

ネオポケで発売され好評を博した『サムライスピリッツ！』続編の最新情報！

登場キャラは超豪華な予感が…とにかく期待大！



SNK	価格未定
4月予定	格闘アクション

HN64のキャラも登場！

おなじみのサムライシリーズのキャラクターに加えて、このゲームではなんとハイパーネオジオ64の『アスラ斬魔伝』からアスラと八角泰山が参戦。家庭用ゲーム機としては初登場なのだ。彼らを使いたいならネオポケカラーを買うしか！



おや…シャルロットと…。こりゃ夢の対決でんなぁ…。

グラフィックコレクション（仮）

各種ゲームモードをクリアすることで、ファン必見のSNKオフィシャルグラフィックが登場する。全モードをクリアして、すべてのグラフィックを見よう！

育成も可能

自分の大好きなサムライキャラを使えば使うほど、新必殺技が増えたり、攻撃力があがったりというキャラの育成も楽しめる。育てたキャラ同士の戦闘も燃えるぞ！

ネオジオポケットカラー

DIVE ALERT （ダイヴ・アラート）

期待の新作発売間近！世界観＆システム紹介

ネオポケカラーオリジナルの潜水艦対戦SLGもそろそろ発売がせまってきた。今回はゲームの世界観とゲーム内容について紹介するぞ。



サクノス	価格未定
4月予定	シミュレーション

※ワイヤレスコミュニケーションユニット（仮称）対応

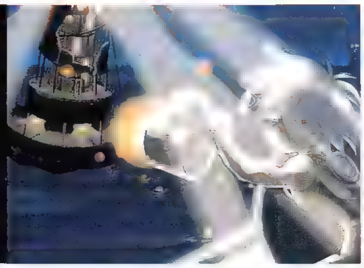
ストーリー

今から、遠い遠い未来の出来事。長い時間をかけて巨大な科学文明が築かれていたが、ある日それは一瞬にして消え去ってしまう。

おおいぬ座のシリウスBに原因不明の大爆発が起こり、その余波で地球が太陽に接近してしまった。そのため、両極の氷が溶けて世界中の都市が一瞬にして海の底へ沈んでしまう。その後、人類は衰退の道をたどりはじめていた。

かろうじて生き延びた人々は、キブツという水面を漂う棲家に暮らし自分たちで潜水艦を作って海の上で生活していた。そんな彼らの夢は、唯一残された陸地「ランド」の土を踏むこと…。

「ランド」に上陸する条件は、チップを集めること。そのためには自分の潜水艦の性能を上げたり、強い武器を装備して、何者かが操縦している敵潜水艦を倒し続けていく必要があるのだ。



海に浮かぶのは灯台だろうか…？　ここはいったい…？



なんか、いかにもな3人組。やっぱりライバルなのか？

ナビゲータの存在

ダイヴ・アラートの世界には、海を旅する際に的確なアドバイスをしてくれるナビゲータがいる。彼らは人や動物の形をしているが実はコンピュータなのだ。ナビゲータの種類によって話す内容も違うぞ。

ナビゲータは、アドバイスはもちろん、よき相棒として、ともに試練を乗り越え、喜びや悲しみを分かち合える大切な存在。敵に倒されたり、いなくなったりしないように気をつけよう。

せんかく図鑑を作れ

はじめプレイヤーは一隻の「せんかく」と少しのチップを持って旅をはじめる。さまざまな使命を果たしたり、敵と戦って勝ったりすると新しい「せんかく」を手に入れることができるのだ。一度手に入れた「せんかく」は図鑑で見ることができるぞ。



ナビゲーターと一緒に海の旅へ！　色々な試練が君を待つ

ネオジオポケットカラー

バイオモーター・ユニトロン

ネオポケカラー初のRPG登場!!

RPGファン待望のゲームがついに登場！
SFファンタジー世界をユニトロンに乗って大冒険しよう！



夢工房	4月予定	価格未定	RPG

オリジナルユニトロンを造れ

ユニトロンというロボットに乗って、トップパイロットを目指しつつ、惑星を狙う強大な敵を倒すことが目的の『バイオモーター・ユニトロン』。

主人公は10種類用意されている中から選択できる。SFファンタジーの世界で冒険を続け、コロシアムでのトーナメント、ダンジョン戦闘、経験とパーツ改造に必要なマテリアルを入手し、ユニトロンをどんどん強化しよう。

また、パイロットのレベル上昇にともない、ユニトロンの形状も変化していくぞ。そこにオリジナルパーツを組み合わせて、自分だけのユニトロンを造ることも可能なのだ。ダンジョン、ショップで入手したマテリアルとパーツを合成すれば、自分だけの新しい武器を造ることもできる。自分なりの最強ユニトロンを造りあげよう！



RPGだけにイベントシーンも盛りだくさん。この女の子、可愛いなぁ



ユニトロン同士の戦闘！ エフェクトもカラーで派手なのだ！



このように、さまざまなタイプのユニトロンが存在する。君のユニトロンはどんな形が好き？

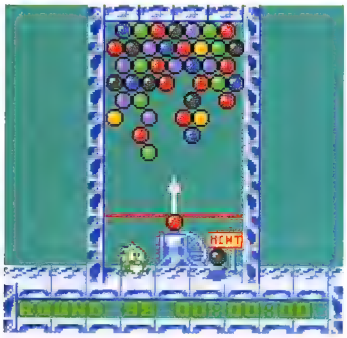


ここでユニトロンを改造したり武器を開発したりしよう



ユニトロンにパーツを装備。選択次第でユニトロンの性能が変わる

ネオジオポケットカラー パズルボブル・ミニ



パズルボブルを持ち歩こう!!

アーケードや家庭用ゲームで大人気の『パズルボブル』がもうすぐネオポケカラーで遊べるぞ!!

タイトー	2,980円
3月26日予定	パズル

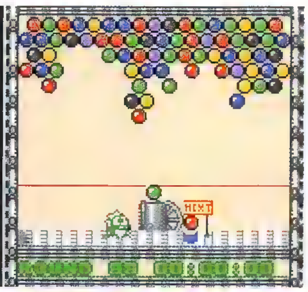
微妙な操作命の大人気パズルゲーム『パズルボブルシリーズ』がもうすぐ発売！

ルールも操作も簡単なので、もしこのゲームを知らなくても、あっという間にハマれるぞ。レベル変更も可能なので、初心者から上級者まで、誰でも一緒に楽しめるようになっているのだ。

なお、買う時には通信ケーブルもお忘れなく。やっぱり対戦の基本は人対人。かなり燃えるぞ。

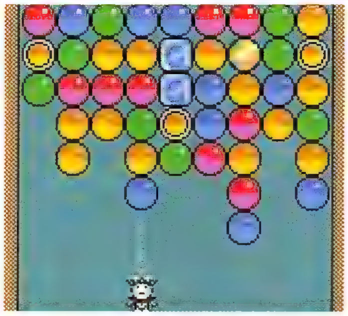


対戦も熱い！ 2画面くっきりと表示されるのには驚き



微妙な操作がカギなんだけど、けっこう難しいんだよね

ネオジオポケットカラー マジカルドロップ・ポケット（仮）



名作アクションパズルいよいよ登場!!

アーケードで登場以来、根強い人気を維持している名作『マジカルドロップシリーズ』がネオポケカラーに登場だ！

データイースト	価格未定
7月予定	パズル

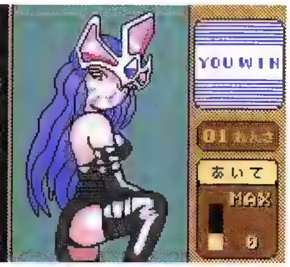
このゲームを待っていた人も多いでしょう。パズルゲームファンなら誰もが知っている名作の登場だ!!

上から落ちてくるカラフルなドロップを取って投げてタテに3つ以上並ばせて消す。この単純なルールゆえにかなりハマってしまうのだ。

敵キャラとの会話が楽しい「おはなしモード」、ひたすらゲームをして段位認定をしてもらう「ひたすらモード」、通信ケーブルで友達と対戦できる「たいせんモード」などモードも充実している。これはもう絶対買いだ!!



個性的なキャラが多いのもこのゲームの魅力のひとつ

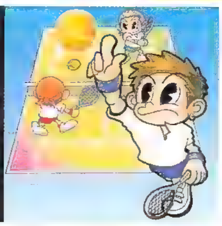


勝利画面。キャラが大きく表示される。キレイでしょ？

ネオジオポケットカラー ポケットスポーツシリーズ ポケットテニスカラー

夢工房
3月19日予定
3,200円
スポーツ

テニスファンならこれは買い！



手軽に楽しめるゲームの代表格、テニスをカラーで！

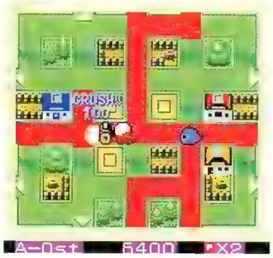
POCKET TENNIS COLOR™

ネオジオポケットカラー クラッシュローラー

ADK
5月予定
価格未定
アクション

アーケードの名作がネオポケカラーで復活！

昔、アーケードで人気を博した『クラッシュローラー』が大復活！



このゲームを知っている人はもうイイ年になっていると思うけど、今やってもいいものはいい！ 昔やった人も、このゲームを知らない人もやればハマること受けあいだ。

ゲーム内容は、敵キャラに捕まらないようにマップ上にある道に色を塗っていくというもの。

1人用ももちろん楽しいけど、ケーブルを使っての通信対戦も熱い！ ゲーム中に登場するアイテムを集めて、友達と交換するといった遊びも可能。みんなで燃えよう！



64種類ものアイテムを集めてコレクションできるぞ

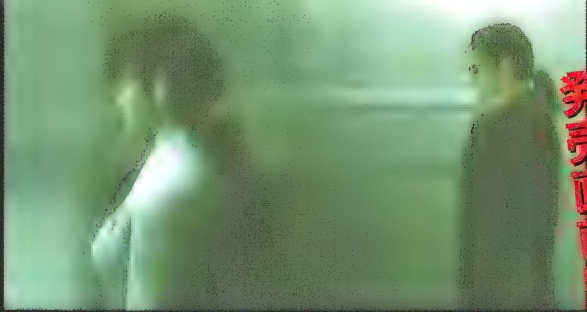
ネオジオポケットカラー 連結パズル つなげてポンッ! カラー

夢工房
3月19日予定
2,980円
パズル



メインイラストかな？ にぎやかで楽しい雰囲気だね

もうすぐ遊べる！ 人気パズルカラー版!!





1章&2章を発売直前完全攻略!!

ATHENA
Awakening from the ordinary life™

**SNKの代表女性キャラ
麻宮アテナが主人公のアドベンチャー。
発売直前にもかかわらず、
今回は2章までを完全攻略。
また隠しゲームの「あてなっち」について
も、どこよりも詳しく解説するぞ。**

攻略／ハンター改

SNK/夢工房

業務用MVS　家庭用ROM　家庭用CD　SS　PS　3月11日発売予定/5,800円

3枚組
サイキックアドベンチャー

システム解析

インタラクティブモード

このゲームの基本となるのがこのインタラクティブモード。いわゆるイベント発生までの移動シーンをいう。ここでの注意点は、「人のいる場所といっていたことは忘れない」「物の場所は把握しておく」という2点。

一章は迷うことはほとんどないが、2章はMAPが広く、人や物を探して歩きまわることになるので、その際にきちんと場所を把握しておくようにしよう。

インタラクティブモードで重要となるイベントの一つが、『超能力覚醒イベント』。歩いていると、特定の場所でエフェクトがかかることがある。このエフェクトが発生した時は近くで超能力覚醒のイベントがあるということなので、周囲をしっかり調べよう。見落として、覚醒せずに通り過ぎることのないように。



このようなエフェクトが発生すると、近くで覚醒イベントがあるというしるし

エマージェンシーモード

エマージェンシーモードとは、簡単に説明すると戦闘シーンのことだ。たいてい章の終わり近くで発生する。

このモードの時の行動は、画面下に出てくるアイコンによって決定される。アイコンには、『移動』『しゃがむ』『待機』などの行動が表示されていて、これらの行動をタイムゲージが0になるまでに決定するというのをくり返していくことになる。もちろんここで超能力を使用する場合もあるぞ。

ちなみに、なんらかの行動を失敗してダメージを受けた時は、自動的にサイコシールドが発動する。この時もESPゲージを消費するので、何回もサイコシールドを発動するようなことになると、ゲームオーバーになってしまうのだ。行動は慎重に選択しよう。



これらのアイコンから行動を選んでいこう

セーブについて

データのセーブは、マップの各所に設けられているセーブオブジェクトでのみ可能となっている（例外として、章クリア時もセーブ可能）。このセーブオブジェクトに触れると、ESPゲージのところにサイコグラフィーの入力が現れ、入力に成功するとセーブできるのだ。一枚のメモリーカードで3つまでのデータを記録することができるぞ。



セーブはこのようなオブジェクトのある場所でおこなう

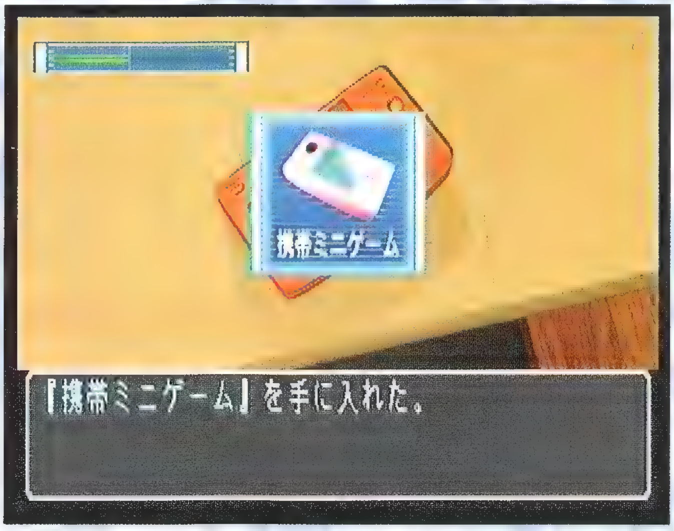


ダメージを受けるとESPゲージを消費してしまう

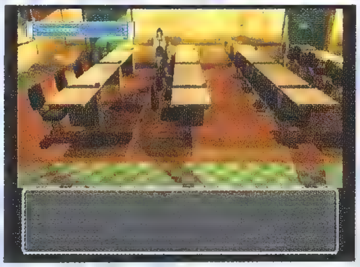
隠しゲーム"あてなっち"

第1章の1-A教室にあるアテナの机で入手することができる携帯ミニゲーム。簡単に説明すると、歩数計と育成ゲームをまぜたもの。本編中にアテナが移動した歩数がカウントされ、カウントが一定数増えると、あてなっちが成長していく。

あてなっちは水晶（いわゆる卵）の状態からはじまり、歩数によって5段階まで成長していくぞ。1から3段階目まではこちらが話しかけていくだけだが、4、5段階目では質問されることもある。



あてなっちGET!どう見ても、ネオポケ…


このアテナの机を調べるのだ



だいたい50～60歩で生まれるぞ

あてなっちで遊ぼう!

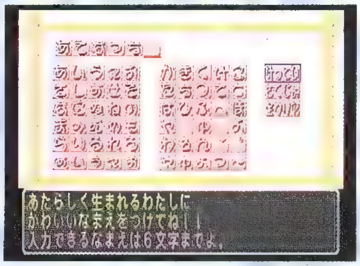
あてなっちを入手したら、最初にアイテム画面で『使う』を選んで、キャラクタの名前（初期設定は『あてなっち』）と自分の名前（キャラクタから呼んでもらう名前。初期設定は『あてな』）を決めよう。

この2つを決めた時点から歩数のカウントがはじまる。歩数は距離で計られておらず、ダッシュを使った時と歩いた時では、同じ距離を移動してもカウント数が違うのだ。歩いた時の方がカウントが多いので、ストーリーを早く進めたい時はダッシュを使い、"あてなっち"を育てたい時は歩くようにするといい。

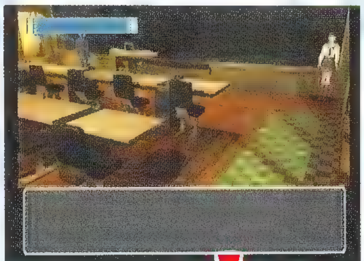
ここであてなっちを簡単に育てる方法を紹介。ある程度広い場所で、方向キーの上と左右のどちらかを固定しておけば、アテナは円を描くように歩き、どんどんカウントが増えていくぞ。これを使えば1章で5段階目まで成長させることも可能だ。

あてなっちが1段階成長するごとに、ミニゲームの写真ゲームが起こる。このミニゲームに成功すると、壁紙をもらうことができるぞ。壁紙は全部で5種類ある。

成長する時の合計5回しかミニゲームは起こらないので、全部のミニゲーム成功させないと壁紙が全部そろわないのだ。



名前を決定しないとはじまらない


教室のここから…


教室の端までで歩数を計ったところ…



歩くとこれぐらいカウントされる



走った時はこれだけしかカウントされない


このようにぐるぐるまわって歩数を稼ぐのもあり?



写真ゲームを成功させると…



このように壁紙がもらえる。全部で5種類。頑張って集めよう

1章—覚醒
市立清嶺学園高等部

1章は戦闘もなく、超能力の入力も難しくないので、まずゲームオーバーになるということはないだろう。
ここで基本の動作と覚醒イベントでの入力に慣れて、あとで苦労しないようにしておこう。

チケットを探しに1-Aへ②

チケットを手分けして探すことになるので、まずはアテナと理香のクラスである1-Aに向かおう。1-Aの場所は、生徒玄関から普通棟1階に入り一番奥の教室。その途中には、女子トイレ、男子トイレ、1-C、1-Bというように並んでいる。このうち男子トイレ以外の部屋には入ることができるので、ちょっと寄り道をしてもよい。

1-Cには女子2人と綾小路文麿呂がいる。女子2人は特に重要な話もなく、アイテムをくれるということもないので、無視してOKだ。そして綾小路文麿呂に話しかけると、さくら大福をもらうことができる。さくら大福はアテナの大好物で、食べるとESPゲージを大幅に回復できる。必ずもらっておこう。

1-Bには椎拳崇がいて、会話イベントがある。これは必須イベントなので、あとのことを考えて早めに発生させてしまおう。

覚醒の前兆③

1-Aの教室に入ると、覚醒前のエフェクトがはじまる。覚醒のイベントは、理香の机を調べると発生する。

ちなみに、この段階から1章の最後までに、アテナの机（前から3列目、廊下側から2番目の机）を調べると、携帯ミニゲームを入手することができるぞ。重要なアイテムではないが、色々遊ぶことができるので取っておこう。遊び方の詳しい説明は、123ページ参照。



理香と一緒にチケットを探すことに。すべてはここからはじまる


さくら大福はアテナの大好物。貴重品なので必ず入手しておこう

親友の五十嵐かと思いきや…

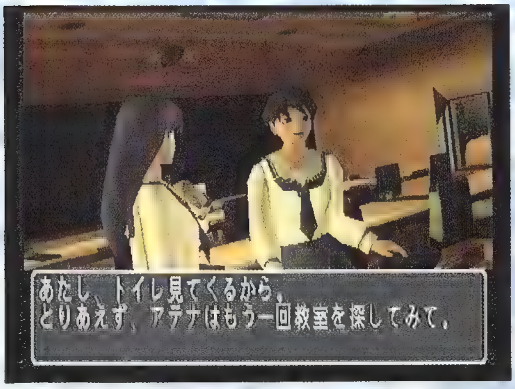




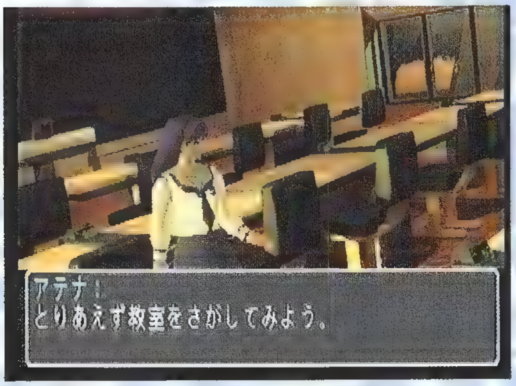
実はアテナ本人。…かわいそすぎるぅ



担任の三宮との会話。下校時間近くなので注意されてしまった



理香は勝手にトイレに探しに行ってしまう。さすがあわてもの



一緒に探してもしょうがないので、アテナは教室を探すことに



フローチャート（1章）

ゲームスタート—①
- ムービー（WAD極東支社）
- ▼ ムービー（下校するアテナ）
- ▼ 理香が生徒玄関に駆けこんできて、アテナに水族館のチケットを紛失したことを告げる。アテナは彼女と一緒にチケットを探すことになる

スタート—②
- 生徒玄関２階から図書委員に声をかけられる。
- ▼ I－B教室で椎拳崇と会話する。このイベントは、この時点から後述の校内放送が流れるまでいつでも発生させられる
- ▼ 一階廊下で三宮と会話する

I－A教室へ移動—③
- 理香が女子トイレへ移動する
- ▼ 覚醒前兆エフェクトの発生

理香の机を調べる—④

サイコメトリーの入力—⑤（超能力覚醒イベント）
- 超能力覚醒イベント（サイコメトリーの覚醒）
- ▼ ムービー（覚醒するアテナ）

女子トイレへ移動—⑥
- 女子生徒と会話し、理香の行き先を尋ねる

普通棟一階廊下へ移動—⑦
- 椎拳崇とトイレ内の女子生徒と会話を終えている場合、校内放送が流れる

I－A教室へ移動—⑧
- 理香からロッカーのカギを受け取る
- ▼ ロッカーのカギを入手

ロッカーにカギを使用—⑨
- チケットとペンダントを発見。扉にロックがかかり、教室に閉じこめられる

週番の机を調べる—⑩
- 教室の扉にサイコメトリーをおこなえる。週番の机が見える
- ▼ 教室のカギを入手

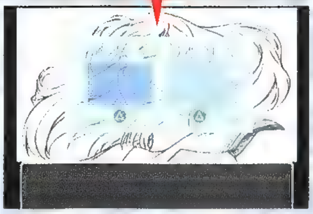
扉に教室のカギを使用—⑪
- ムービー（怪しい三宮）
- ▼ ムービー（サイコシールドの覚醒）
- ▼ ムービー（下校するアテナ）

サイコメトリー覚醒⑤

理香の机を調べると超能力覚醒イベントがはじまり、サイコメトリーの入力画面になる。サイコメトリーの入力は、△・△。押す範囲が広いので、まず間違うことはないだろう。落ち着いて入力すればOK。サイコメトリーの入力に成功したら理香のロッカーを調べよう。チケット発見…と思いきや、カギがかかっているので、ロッカーのカギを持っている理香を探すことに。



1つだけ散らかっている机。それが理香の机だ！　ここを調べると…



サイコメトリー覚醒。くれぐれも入力を間違わないように

理香を探せ！⑦

チケットが入っているロッカーを開けるための、ロッカーのカギを持っている理香を探すことになるアテナ。理香を見つけるためには、

・サイコメトリーの覚醒イベントを終えたあとに女子トイレに行き、女子生徒と会話をする。

・I－Bにいる拳崇と会話をする。

この2つのイベントを終えている必要がある。条件が整うと校内放送が流れるので、I－Aにいこう。すると理香がI－A教室内にいるぞ。



サイコメトリーの結果からロッカーを探してみるが、鍵がかかっている…



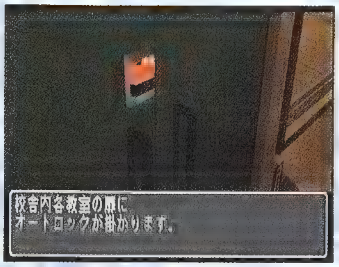
条件を満たしていると校内放送が。そろそろロックがかかるらしい

教室に閉じ込められて…⑧〜⑩

理香に会ったらさっそくカギを受取り、ロッカーを開けてみよう。すると、そこにはチケットとペンダントが…。

このあと、2人が教室から出ようとすると教室にロックがかかってしまい、閉じこめられてしまう。ここでサイコメトリーを扉に使うと、週番の机の中に教室のカギがあることが分かるので週番の机を調べよう。

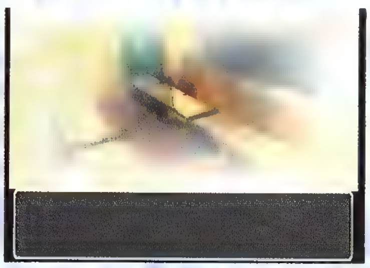
ちなみにサイコメトリーを使わなくても週番の机を調べると教室のカギが手に入る。ESPゲージを無駄に消費したくない人は、いきなりカギを手にいれてしまおう。



帰ろうと思った矢先、教室にロックがかかり閉じこめられてしまう



この机に教室の鍵があるぞ



扉にサイコメトリーすると、とある机が…

入手アイテム	入手場所
珍味ヨーグルト	生徒玄関
肉まん	生徒玄関
さくら大福	I－C教室
一口チョコ	I－A教室
清涼飲料	普通棟一階廊下
教室のカギ	I－A教室
あてなっち	I－A教室
ロッカーのカギ	I－A教室

覚醒する能力

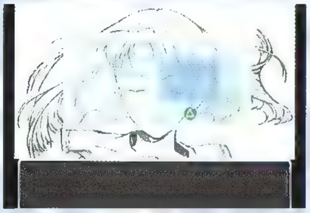
サイコメトリー
サイコグラフィー
サイコシールド

2章──発動
市立水族館ディノアクアリウム

一章に比べ、全体的に謎解き要素が多くなってくる。ポイントとなるのがテレポートの覚醒。テレポートのコマンドは難しいので、慎重に入力しよう。

エレベーター内の4人 ②

スタート地点のエレベーターの中にはアテナを含め4人いる。カップルの2人組（さとし&しおり）、少年（マサト）とアテナ。ここで全員に話しかけると覚醒前のエフェクトが発生する。そして、いつのまにかアストライオスがエレベーター内にいて、話しかけるとテレパシーの覚醒イベントが発生する。


テレパシーの入力画面。一番楽な入力なので間違うことはないだろう

瞬間移動！ ⑦

フローチャート⑥のムービーが終わると、テレポートの覚醒イベントが発生する。テレポートの入力は難しいので落ちついてボタンを押そう。少し早めに押すと成功しやすいぞ。1、3個目のボタンを押す範囲が今までよりかなりせまいので、ここで失敗しすぎてゲームオーバーにならないようにしよう。

このイベントが終わると第一のA区（以下1－Aのように表記）に移動する。

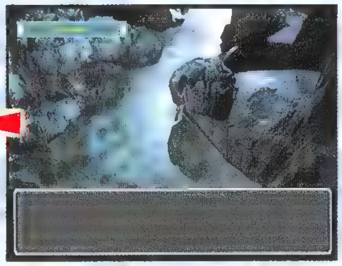
テレポートの入力は難しめ。早めに押すように心がけよう


クレアヴォワイアンス覚醒 ⑧

移動先の1－Aから道なりに少し進むと覚醒前のエフェクトがはじまる。そこで写真の位置を調べるとクレアヴォワイアンスの覚醒イベントが発生する。覚醒イベントを終えると、ペンダントチェーンを入手することができるぞ。

ちなみにクレアヴォワイアンスの覚醒は無視してもOK。

さらに道なりに進むと、箱で通路がふさがれているところがある。ここの箱の動かし方は左の写真のとおりだ。


ここを調べるとペンダントチェーンがあり…


クレアヴォワイアンス覚醒イベントが発生する


箱パズルはこの3つを動かすだけでいい

理香との再会！ ⑨

箱パズルを終えると、小エレベーターホールに着く。そして、中央にあるエレベーターの中に理香と職員Bが閉じこめられているので、話をしよう。すると、職員Bがエレベーターの再起動方法を教えてくれる。まずは2－Dにある電源盤に向かうことに。

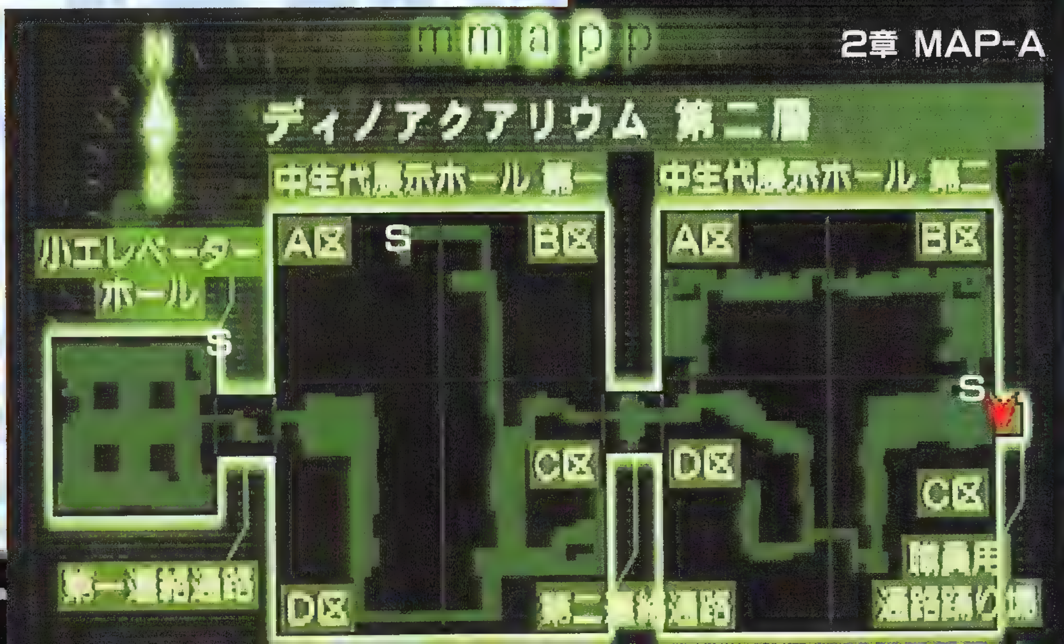


拳崇再登場！ ⑪

第一地区と第二地区をつなぐ第二連絡通路で拳崇が再登場。しかし拳崇は怪我をしている。拳崇のことは職員に任せて先を急ごう。

中央動力炉に向かうが… ⑫

中央動力炉に向かおうとするが、職員用通路踊り場への扉がオートロックで、電源が落ちているため使用不可能となっている。電源を復旧させるために電源盤を探そう。

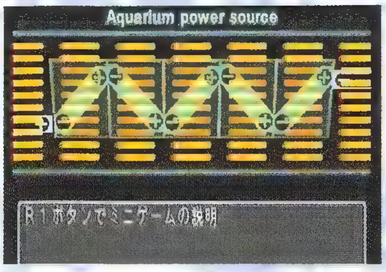


電源盤操作⑭

職員Cから電源盤の場所を聞き、電源盤の操作をするのだが、この電源盤は一つ動かしたら隣のパネルまで動くという仕組みになっている。このパネルの動かし方は、

①一番左のパネル
②真ん中のパネル
③一番右のパネル

の順番で動かせばOK。



電源盤のミニゲーム。こうすればOKだ

電源復旧そして…⑮

電源を復旧させたら、再び職員用通路踊り場への扉にいってみよう。すると今度はパスワードを入力画面になる。

パスワードを聞き出せ！⑰

パスワードを知っている職員D（2-Bにいる）にパスワードを聞きにいくが、もちろん一般人に教えてくれるわけがない。テレパシーで考えていることを読み取ってしまおう。

パスワード入力⑱

テレパシーを使って得たパスワード『10540102』を入力すると、今度は「カードキー」が必要ということが分かる。

カードキーDAを入手せよ⑳～㉓

カードキーDAを手に入れる手順は以下のとおり。

①職員E（2-Aにいる）にテレパシーを使い、警備ボックスの端末のパスワードを読み取る（パスワードは『3342』）。
②警備ボックスの端末（1-B）に『3342』と入力して、警備ボックス(1-C)で保管庫のカギを入手する。
③保管庫（2-A）にカギを使う。
④カードキーDAをGet！展示ホール中をいったりきたりすることになるぞ。

そして扉が開く…㉔

カードキーを手に入れたら職員用通路踊り場への扉が開き、先に進むことができる。ここで、最初のエレベーターで会ったマサトと再会する。

フローチャート（2章-A）

ゲームスタート―①
- ムービー（理香が遅刻する）
- ↓ ムービー（水族館）

スタート―②
- エレベーターに同乗した3人と会話する
- アストライオス登場。覚醒前兆エフェクトが発生

アストライオスを調べる―③

テレパシーの入力―④（超能力覚醒イベント）
- 超能力覚醒イベント
- ↓ さとしの考えがわかる
- しおりの考えがわかる
- マサトの考えがわかる
- ↓ エレベーターが停止する

しおりを調べる―⑤
- ムービー（恐竜がエレベーターに激突）

さとしを調べる―⑥
- ムービー（恐竜が再び襲いかかる）

テレポートの入力―⑦（超能力覚醒イベント）
- ムービー（アテナのテレポート）
- ↓ ゲージイベント入力失敗時、ムービー（専用ゲームオーバー）
- 展示ホール第一A区へ転移。ここよりゲーム再開

ペンダントを調べる―⑧
- 理香のペンダントを入手する
- ↓ クレアヴォワイアンス覚醒。ペンダントチェーンを入手する
- ミニゲーム（箱パズル）

エレベーターの前に移動する―⑨
- 理香と再会する

パネルを調べる―⑩
- 職員から予備電源の場所を聞く

第二連絡通路へ移動―⑪
- 椎拳崇と会話する
- ↓ 職員に椎拳崇のことを頼む

職員用通路踊り場への扉を調べる―⑫

職員Cに電源盤の位置を聞く―⑬

電源盤を調べる―⑭
- ミニゲーム（電源盤）

職員用通路踊り場への扉を調べる―⑮

職員Dと会話する―⑯

職員Dにテレパシーを使う―⑰
- パスワードは「10540102」

職員用通路踊り場への扉を調べる―⑱
- ミニゲーム（パスワード入力）

職員Eと会話する―⑲

職員Eにテレパシーを使う―⑳
- 端末のパスワードは「3342」

警備ボックスの端末を調べる―㉑
- ミニゲーム（警備ボックスの端末）

警備ボックスを調べる―㉒
- 保管庫のカギを入手する

保管庫に保管庫のカギを使用―㉓
- カードキーDAを入手する
- ↓ アストライオス出現

職員通路踊り場への扉にカードキーDAを使用―㉔
- マサト再登場
- ↓ マサトが後ろをついてくるようになる

マサトとお別れ ㉕

職員用中央ホールに入ったらまず、中央動力室を目指そう。そして、ここで一般物資搬入出エリアのエレベーターを動かしてマサトを外へ送ろう。



ここでリペアが覚醒。これでモニタが使える

中央動力室にて… ㉗〜㉜

まずはモニタを調べてみよう。モニタは破損していて、音をひろうことができなくなっている。だが、ここで超能力リペアの覚醒イベントが発生し、モニタが正常な状態に戻る。そうしたら、モニター越しに理香と会話して、予備電源を入れよう。これで理香と職員Bが無事エレベーターから脱出できる。

理香との会話が終わると、アストライオスが現れて戦闘となる。戦闘といっても、これはただアストライオスのところにたどりつくことができればOKなだけだ。

アストライオスは3本のクレーンを操って邪魔をしてくるが、この3本のクレーンはアストライオスの前セリフでどのクレーンが動くのか決まっている。パターンは以下のとおり（スタート地点側からクレーンA、B、Cと表記）。

・『ヒャーッハハハッ』…AとBのクレーンが動く。
・『そーれ！』…A、Cのクレーンが動く。
・『はっ！』…B、Cのクレーンが動く。

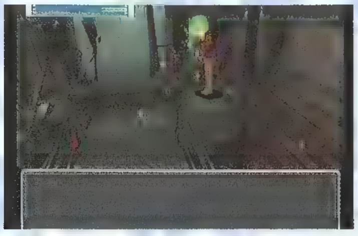
第1歩目はクレーンの邪魔が入らないので安全に歩くことができる。第2歩目は『はっ！』といった時に前進、第3歩目は『そーれ！』といった時に前進、第4歩目は『ヒャーッハハハッ』といった時に前進、というようにすればまったくの無傷でアストライオスの元にたどりつけるぞ。

ちなみに、前進、待機以外の2つのコマンドは選ぶ必要はなし。ただひたすら前進あるのみだ！

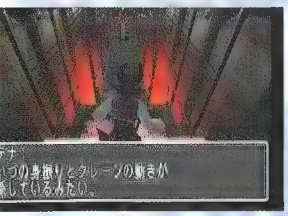
アストライオスの元にたどりついたら、ショックウェーブ覚醒のイベントが発生する。ショックウェーブのコマンドはサイコメトリーのコマンドとあまり変わりはなく簡単。間隔はせまいがスピードが遅いので、落ちついて入力すれば問題ない。

アストライオスをショックウェーブで攻撃すると、予備電源を破壊されてしまう。破壊されたら再びモニター越しに職員と話をして水門の開け方を教えてもらおう。

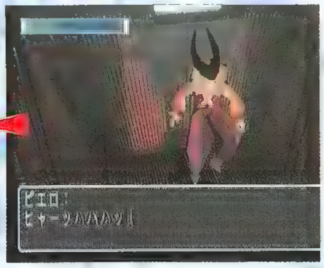
モニタは壊れて使い物にならない

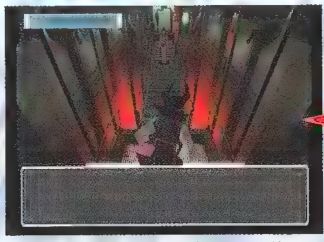


どうやら動作とセリフがクレーンの動きに関係しているらしい



笑った時のクレーンの動きは…

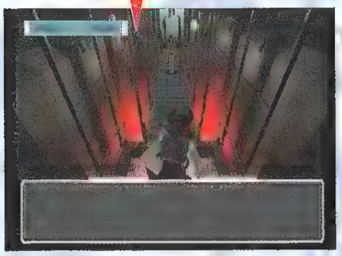




こうなる。4歩目はこれが来るまで待とう

「そーれ！」とやる気のなさそうな声だったら…

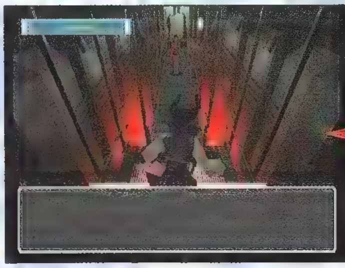




こう動く。3歩目はこれを待つことになる

『はっ！』っと気合いを入れたら…





手前の2つが動く。2歩目はこれ待ち

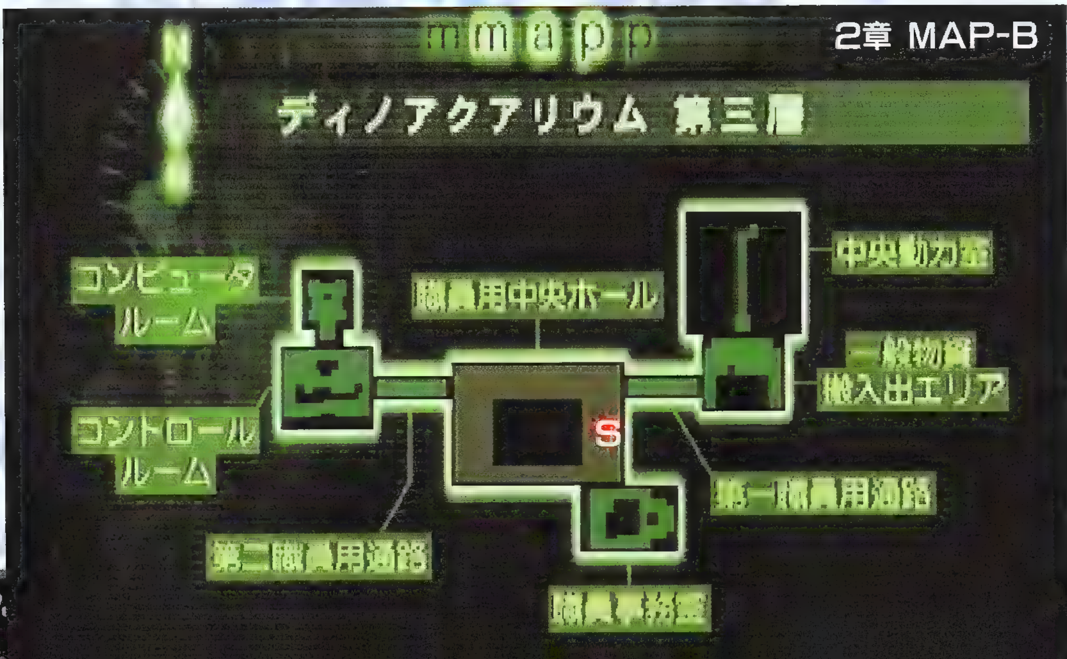
職員事務所内にて… ㉝〜㊳

水門を開けるためには、反対側の扉に入らなければならない。扉にはロックがかかっているので、開けるために職員事務所にいこう。

職員事務所内での行動は以下のとおり。

①奥の机から机のカギを入手する。
②阿部の机に机のカギを使って職員IDを入手する。
③阿部の机にサイコメトリーを使い、住所録の場所を知り、住所録からパスワードを入手する。パスワードは「1272211」。

ちなみに、部屋に入ってすぐにある机に座席表がある。阿部の机が分からない時はそれを参照しよう。



フローチャート（2章-B）

- 一般物資搬入出エリアに移動—㉕
  - 搬入出用エレベーターを動かす
  - ▼ ムービー（マサト退場）
  - ▼ マサトが退場する
- 中央動力室の奥に移動—㉖
  - ムービー（理香に迫る危機）
- モニタを調べる—㉗
  - この時点ではモニタが破損しており、正常に機能しない
- リペアの入力—㉘（超能力覚醒イベント）
  - 超能力リペア覚醒
  - ▼ モニタ越しに理香と会話する
- 予備電源を調べる—㉙
  - 予備電源を稼働状態にする
- モニタを調べる—㉚
  - モニタ越しに理香と会話する
  - ▼ アストライオスの登場
  - ▼ アストライオスとの戦闘
- ショックウェーブの入力—㉛（超能力覚醒イベント）
  - 超能力ショックウェーブ覚醒
  - ▼ アストライオスが予備電源を破壊する
- モニタを調べる—㉜
  - モニタ越しに職員と会話する。水門の開き方を聞く
- 職員事務室へ移動—㉝
  - 座席表を参照し、「ワタシ」の机を調べる
- 阿部の机に机のカギを使用—㉞
  - 職員IDカードを入手する
- 阿部の机にサイコメトリーを使う—㉟
  - 住所録の場所を知る
- 田中の机を調べる—㊱
  - パスワードが判明。「12721211」
- 第二職員用通路への扉を調べる—㊲
  - ミニゲーム（パスワードの入力）
- 第二職員用通路への扉にIDカードを使用—㊳
- コントロールルームに移動—㊴
  - カウントダウン開始
  - カウントダウン終了時ムービー（専用ゲームオーバー）
- 机を調べる—㊵
  - 非常マニュアルを入手する。「74123」
- 点火銃の格納庫を調べる—㊶
  - ミニゲーム（パスワードの入力）
  - ▼ ムービー（点火銃の使用、水門が開く）
  - ▼ ムービー（理香に迫る危機2）
- テレポートの入力—㊷（超能力覚醒イベント）
  - 超能力テレポート覚醒
  - ▼ ムービー
  - 入力失敗時ムービー

コントロールルームで水門を開け！㊴～㊶

コントロールルームに入るとすぐにカウントダウンが開始される。ここから制限時間3分以内に水門が開かれないとゲームオーバーとなってしまうぞ。慎重に、かつ急いで行動しよう。

コントロールルームは、非常マニュアルを入手すればあとは用済み。非常マニュアルは、コンピュータルームへの扉の正面にあり、光っているのですぐに分かるだろう。

非常マニュアルを手に入れてコンピュータルームに入ったら、正面のコンピュータを調べよう。すると、パスワードの入力画面になる。ここのパスワードは非常マニュアルに書いてあったとおり、L字型に入力すればOKだ。数字で表すと、『74123』となる。

カウントダウンはこのパスワード入力まで含まれるが、かなり時間に余裕を持って行動できるだろう。

理香に迫る危機！㊷

水門を開くと、ムービーが2つある。ムービーが終わると、理香の元へいくためにテレポートの入力画面になるぞ。ここで失敗すると専用のバッドエンドがある。一回は見ておくといいだろう。



このようにL字を描けばOK。順番は74123だ！

覚醒する能力

テレパシー　テレポート
クレアヴォワイアンス
リペア
ショックウェーブ

入手アイテム	入手場所	入手アイテム	入手場所
ポテトチップス	[illegible]エレベーターホール	パスワードその1	展示ホール第二B区
肉まん	第二連絡通路	パスワードその2	展示ホール第二A区
お茶	展示ホール第二B区、職員[illegible]	机のカギ	職員用事務室
ドーナッツ	職員用中央ホール	職員IDカード	職員用事務室
清涼飲料	コントロールルーム	パスワードその3	職員用事務室
理香のペンダント	展示ホール第一A区	点火銃	コンピュータルーム
保管庫のカギ	展示ホール第一C区	非常マニュアル	コントロールルーム
カードキーDA	展示ホール第二A区	ペンダントチェーン	展示ホール第一B区

そこで眠ってな!

キャラクターテキスト

楓

青龍の力を
受け継ぐものとして
波乱の人生を生きる剣士、
楓の過去に迫る!



プロフィール

流派：活心一刀流
誕生日：弘化3年9月14日
年齢：18歳
身長：5尺8寸
体重：16貫目
利き腕：右利き
家族構成：義父＝慨世（故人）、義兄＝御名方守矢、義姉＝雪
武器：刀「疾風丸」
宝物：義父の形見の刀
趣向：港で海を眺めること
好きなもの：水羊羹
嫌いなもの：暑苦しいもの
シンボルアイテム：紅葉

★NFオフィシャル人気投票順位

第1回ー	第2回ー	第3回ー	第4回ー	第5回ー
第6回114位	第7回12位	第8回28位		

必殺技



覚醒前は剣圧が飛び道具



地面を這う雷撃で攻撃！

強空牙からの追加攻撃





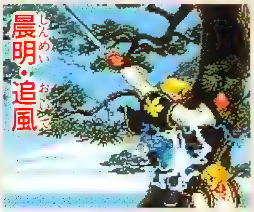
対空&空中追い打ちに大活躍

画面外に飛び出す勢いの斬撃





雷をまとった剣で斬りあげる



覚醒楓だけの空中飛び道具

前作と同じ動作の浮かせ技

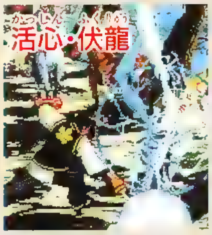




前作の技が1回入力で可能に！



雷をまとったデッカイ剣で相手を一刀両断！　なかなか痛いです



覚醒前だと1発、覚醒後だと5発当たる。『月華の剣士』にもあった超奥義



『月華の剣士』では最後が醒龍だったけど、今回は高空牙＋雷龍で攻撃！



地面から雷龍を呼び出して攻撃。グラフィックは『月華の剣士』と一緒

ポーズ



疾風丸を肩にかついで、かなりデカい態度になってます



前作の覚醒シーンは対戦プレイの登場シーンに移行



時間切れのくやしさをごまかす楓って感じかな？

衣装



剣の赤とシャツの色をあわせる心づかいが憎いね



銀髪に青ベスト。意外と人気があるカラーリング！



楓の基本カラー。おちついた雰囲気が出てます

※プロフィールは『幕末浪漫第二幕　月華の剣士　～月に咲く華、散りゆく花～』のものです。人気投票の順位は総合順位です。

流浪の剣士 楓の生い立ちに迫る

謎に包まれた楓の幼少期

幼少の頃に生みの親と別れてしまった楓。天涯孤独の身の上である彼の幼少期に関しては、どんな家庭で生まれ、どういった生活をしていたのかまったく分かっていない。

このことに関しては、本人も記憶に残っていないため、その過去は不明となっている。唯一、分かっていることは慨世が京都から拾ってきたという事実だけなのだ。

彼の生い立ちが、慨世からの出会いからはじまっているのは、こういった理由からなのである。

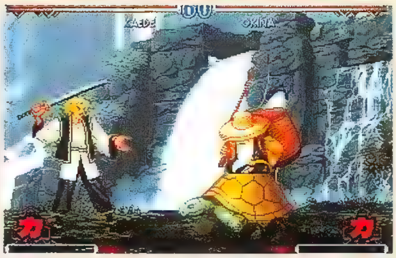


壮絶な親子ゲンカともいえそうな（!?）黄龍VS楓

楓と翁の出会い

慨世がこの世を去ったあと、修行にはげむ楓だったが、本人は、自分の実力を未熟と判断していたようだ。そこで第二の師匠となる玄武の翁と出会うことになる。

玄武の翁は、楓の養父である慨世の師匠でもある人物。楓が翁のもとへ訪れたのも、慨世に対する思いからだったのだろう…。楓は翁のもとで5年間にわたり、修行の日々をすごす。その結果、剣術の腕前も師匠から一本を奪うまで上達したのだった。この修行で自信をつけた楓は、慨世の敵を討つために、守矢を探す旅をはじめる。『月華の剣士』は、ここからはじまった物語なのだ。



玄武の翁と楓は師弟関係。やはり師匠は越える壁なのか!?

楓にとっての覚醒とは

楓にとって、覚醒とは青龍の力を引き出すのに必要な行為。しかし、最初の頃は、その力の強大さをおそれ、うまくコントロールすることができなかった。しかし、嘉神慎之介との闘いで、楓の中に大きな変化が生じる。この変化によって、楓は自分の中に眠る青龍の力を認めることになる。その後、楓は約半年におよぶ修行を続け、まだ未熟ながらも覚醒を意識的におこなえるようになる。『月華第二幕』で覚醒楓が登場したのは、この成果なのである。



修行の成果で、覚醒後も体力ゲージが減らなくなった!?

普段の楓の生活

剣士という肩書きを持つ楓。しかし、普段の楓は弟子をとるわけでもなく、その生活はどちらかというと農夫に近い生活を送っているようだ。旅に出ない時は、畑を耕し、川で釣りをするといった感じ。金銭的なものは、慨世の蓄えがあるので、しばらくは生活費にも困ることはないようである。覚醒前のおとなしい雰囲気を考えれば、非常に楓らしい生活といえるだろう。

相関キャラ

御名方守矢
楓が実の兄のように慕っていた義兄。楓に剣術を教えていたのだが、2人の流派が違うのはナゼ?

雪
慨世に拾われた、楓の義姉にあたる人物。『月華第二幕』では、「封印の巫女」という重要な役割をはたす。

慨世（黄龍）
両親を失った守矢、雪、楓たちを引き取り、そして嘉神に殺された養父。『月華第二幕』では、黄龍として復活するが…。

嘉神慎之介
朱雀の力を受けつぐもの。『月華の剣士』では、楓に負け、地獄門に身を投げるが、それでも生き残る強いお方。

直衛示源
虎徹という養女を育てる白虎の力を受けつぐもの。彼の大きな悩みの種は、旅についてきちゃった娘の虎徹?

玄武の翁
玄武の力を受けつぐ。また、慨世と嘉神の師匠でもある。その他にも楓、雪など数多くの弟子をとる。

ワンポイントキャラクターレッスン

楓を守護する青龍の一族、龍にスポットをあててみよう!

聖なる存在、龍

楓が使う力の源となる青龍は、西洋で危険な存在として恐れられているドラゴンとは違い、日本や中国などで神として祭られる神龍族に分類される。青龍は、おもに水神として各地で祭られており、日本でもさまざまな伝説が残されている。

また昔の中国では、時の皇帝を龍と同一視することが多かったようだ。これについては、皇帝の顔を龍顔と呼んだり、5つの爪をあしらった服を好んで着ていたという話からも推測できる。また、学問の象徴として浸透していたのも、西洋のドラゴンと大きく違う点である。



覚醒楓が使う技には、龍族にちなんだ雷系のものが多い

龍族はおもに水中にすみ、その神通力によって、風、雲、雨、雷といった自然の力を自由にできるといわれている。これについては覚醒楓の必殺技を見ていれば分かるだろう。

また、青龍は四霊（四霊獣とも呼ばれる）のうち東を守る守護神として扱われているのも有名な話だ。

龍の種類とその実態

中国ではウロコのある龍（蛟龍＝こうりゅう）、角がある龍（虬龍＝ちりゅう）、角がない龍（螭龍＝ちりゅう）、翼を持つ龍（応龍＝おうりゅう）といった感じで、それぞれに違った名称がついている。このゲームに登場する青龍は姿を見るかぎりでは、蛟龍の一種だと思われる。

龍族の生態については、不明な点が多い。特に体格に関しては、平均的な大きさというものも分かっていない。

この他、中国では「龍は千年に一度、深い山の中で骨を脱ぎすてる」とか「数百年から千年の間、眠り続ける」といった伝説が多く存在する。日本にも、青龍伝説や水神伝説という形で残っているのだ。



青龍は楓にとって、守護神のような存在なのだろう

〈参考文献〉篠田耕一著「幻想世界の住人たちIII〈中国編〉」（新紀元社）

設定原画





月華の剣士

（CV/水津光司）

デザイナー様からの一言

開発当初より覚醒することは決定していたので、どういう形でゲーム上に表現するか、企画の面とグラフィックの面で頭を抱えていたのが懐かしいです。月華全キャラクターの中でも、デザインが決定したのも遅く、性格、衣装、容姿と何から何まで本当に苦労しました。

当初は覚醒前と覚醒後のグラフィックも、可能な限りで差をつける予定だったのですが、容量の関係もあり、ゲーム中のような形になりました。次の機会があれば、もっと手を加えたいキャラクターです。

覚醒後のモデルについて、世間ではいろいろと取りざたされていますが、私の頭の中には、某ロボットアニメの主人公がよぎっていたのですが（覚醒すると、全身金色に輝くというような予定もあるにはあったのですが）…。

PS.楓の色なんですけど、デザイナーオフィシャルは銀髪・ブルーが真のカラー（!?）です。みなさんもどんどん選んでくださいね。私はいつもこの色です（笑）。

Q&Aコーナー

このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ。

Q：楓のモデルになった人物はいるのでしょうか？

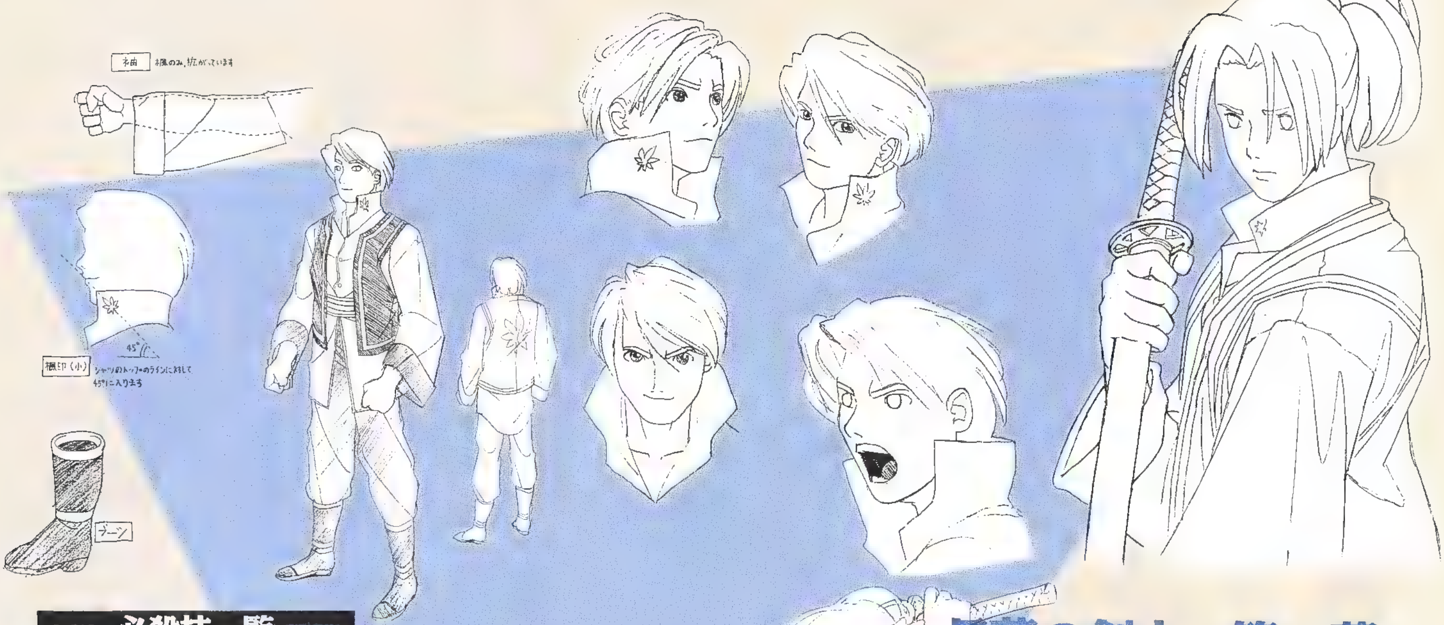
A：覚醒前は特にいません。あえてイメージしたのは、優しそうな少年といったところでしょうか。覚醒後に関しては、俳優のリバー・フェニックスです。また、当初は男の色気を感じさせれないか…と思案したのですが、どうでしょう？

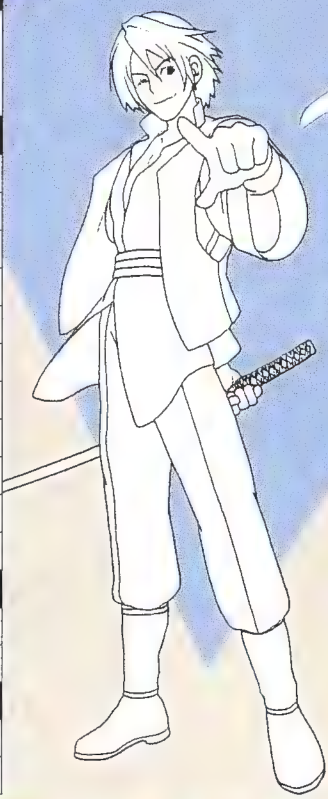
Q：楓のトレードマークが、なぜ紅葉になったのですか？

A：楓＝もみじだからです。当初より楓という名前はほぼ決まっており、そこからのイメージとして設定されました。

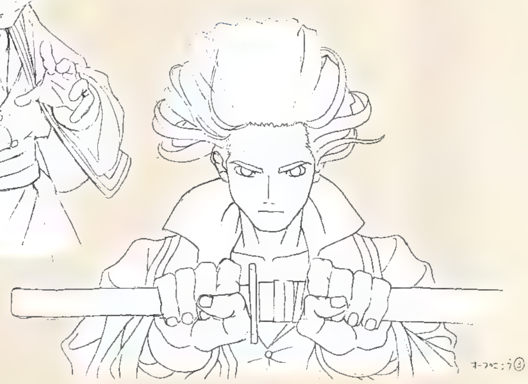
Q：なぜ水羊羹が好きになったのですか？

A：幼少の頃、慨世から食べさせてもらった水羊羹のあまりの美味しさに、すっかりその虜となってしまいました。









月華の剣士　第二幕

（CV/水津光司）

必殺技一覧



	月華の剣士 覚醒前	月華の剣士 覚醒後	月華第二幕 覚醒前	月華第二幕 覚醒後
必殺技				
晨明（しんめい）・疾風（はやて）		○		○
晨明（しんめい）・空牙（くうが）		○		○
晨明（しんめい）・高空牙（こうくうが）		○		○
晨明（しんめい）・連刃斬（れんじんざん）		○		○
晨明（しんめい）・嵐討（あらうち）		○		○
晨明（しんめい）・追風（おいて）				○
一刀（いっとう）・疾風（はやて）	○		○	
一刀（いっとう）・空牙（くうが）	○		○	
一刀（いっとう）・兜割（かぶとわり）	○		○	
一刀（いっとう）・連刃斬（れんじんざん）	○		○	
一刀（いっとう）・嵐討（あらうち）	○		○	
超奥義				
活心（かっしん）・伏龍（ふくりゅう）	○	○	○	○
活心（かっしん）・醒龍（せいりゅう）		○		○
潜在奥義				
活心（かっしん）・亢龍（こうりゅう）	○	○	○	○
活心（かっしん）・蒼龍（そうりゅう）		○		○

特選メッセージ

月華の剣士

●特殊勝利メッセージ
・何故、お師さんを殺した？答えろ守矢ァ！（VS守矢　覚醒後）

●勝利メッセージ
・僕だって男だ。子供になめられてばかりじゃない（VSあかり　覚醒前）

月華の剣士　第二幕

●特殊勝利メッセージ
・修行の成果…なのか？（覚醒前　完全勝利）
・相手が悪かったってことさ！　気ぃおとすなよな！（覚醒後　完全勝利）

●勝利メッセージ
・青龍の名にかけて…負けられねぇんだよ！（覚醒後）

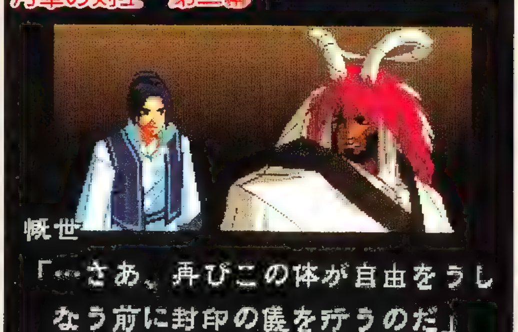
エンディング

月華の剣士



青龍の力を認め、力を受けつぐものとして、ついに覚醒ー

月華の剣士　第二幕



黄龍を倒し、地獄門を封印。しかし雪を失ってしまう…

次号予告

次号のキャラクターテキストは、楓に続き、月華の剣士シリーズの最年少・一条あかりチャンの登場だ！
お姉ちゃん思いの元気娘。彼女に一体どんな秘密が隠されているのか…。次回のキャラクターテキストでは、そのあたりに迫ってみよう！

さかなのさんぽ

vol.35 生駒治美連載



ナコルル『SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝』©SNK 1996



生駒治美が、ありのままの自分の姿を語ってくれるこのコラム。いつも楽しい話をしてくれる治美姉。みんなも一緒に楽しく読んでね♡

ライブ直前！ 今年の春はDJSで決まり!!

生駒治美（いこまはるみ）

2月5日生／大阪府出身／A型／B80・W58・H86／趣味：スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』のブルー・マリー、キングなど多数。TVアニメ『ひみつのアッコちゃん』カン吉、『ムチッコ物語』テントウムシ花子、『おじゃる丸』金ちゃん役でも活躍中。SNKラジオ番組『ねおちゅぴ』のパーソナリティも務める。

梅香る弥生3月といえばDJS一色!!

梅の香りが心を和らげてくれる弥生3月、そろそろ花便りの季節になってきましたな。そうそう、3月といえばDJSライブ一色の月であります。

おひな祭りの日にはCDも発売され、去年に引き続きライブもある。今回は3月なんで、受験生だったみんなも一段落ついてゆっくり楽しんでもらえるよね。去年は大雪降ったし、ちょうど受験の頃で大忙しの時期だったもんね。私も風邪ひいて、オオ・ソレ・イリマシターだったし。

だけど今回は東京、大阪2ヵ所で公演ということで、たくさんの人に楽しんでもらえるはず。おまけに今回の出演者はすごいぞ。「よくぞみんなのスケジュールをあわせました」ってぐらい人気声優さんがわんさか。華やかなステージになりそうですな。

その序章は年明け早々収録されたCD、DJS2「BOFリターンズ」で感じ取ってもらえたはず。むむ、まだ聴いていない?? そりゃいけませんな。今からダッシュでCD屋へGO・GO・GO!!

発売中のCDその収録時もみんな爆裂状態!!

ラジオ「ねおちゅぴ」内で収録現場リポートをやったんで、ちょこっと雰囲気をつかんでもらったかと思うけれど、いやはや華やかなこと。出演者16名中、10名が美しき乙女たちだったんだもん（ちゃんと生駒も入っとるで。うふ）。

いやー、むっつりスケベ、もとい。ハッキリスケベの安井さんなんか四六時中デヘーってしちゃって、そりゃもう大変だったんだから。途中、別件で抜ける時も残念そうで「すぐ帰ってきますから、すぐですから」って捨てられた子猫のような目をして去っていったもんな。よっぽど現場を離れたくなかったんやろうな。仕事以外に何か違うホルモンが発せられとったもんな。

まぁ安井さんが悔しがるからいうけど「安井さんがいない間に集合写真撮ったもんねー」あーあー、残念でしたね。みんなと密着できる唯一の機会だったのに（となりのページを読まないことを祈るー）。

とまぁ、マジで男性陣にはおいしい現場であったことは間違いない。そんな中「DJS」の影の主役となった山崎と香緋が色々話を展開していくのだが、この2人の息がぴったりなのよ。愛が芽生えてんじゃない？ ってなぐらい。破天荒なお2人の演技は必聴。だからライブでも爆発していただけるんじゃないかと。

奇想天外ライブでみんなに会えるの待ってるよ!!

あと、もう笑いが止まらんかったのが、響ちゃん役の氷上さんですな。あの小さい体にギターかついで、台本持って左右に移動しながら、しゃべっている後ろ姿。みんなも想像しながら聴いてもらうと分かると思うけれど、もうスタジオ内で笑いこらえるの大変やったんやから。ああ、ライブでも当然のようにギターかついで演らされるんやろうなぁ。ご愁傷様です。

それから私の大好きな「壊帝ユガーズ」ペア。アスラ役の一条さんと色役の南さんの異様なしゃべりと間。以前、AMショーで爆裂してから、もうすっかりファンなのさ。

今回のネタにもさらに磨きがかかってて、ああライブが楽しみ!! ってすっかりお客さんになってしまっている私であるが、こんな人たちと一緒に演るライブっていったいどうなるの??

まだ今の時点では内容も明かされていないのでありますが、奇想天外いや晴天の霹靂ライブになることは間違いない。今からお腹よじれ防止ベルトと吸っても吸ってもいつでもふわふわハンカチを用意しておくべきだろう。

どんなライブになるのか不安半分、期待半分、演じる私とお客さんが最高に愉快なライブにしたいな。うっしゃー腹筋でもするかー!!

みんな、ライブで待ってるよ!!

ちょっとひとやすみ…

Q 生駒さんが、今現在ハマっているものは何ですか？ 気になるので教えてくださいー。

●相模彰さん（福島県）

A 食べ物だと「鯛せん」。これはスナック菓子。ラッピングは地味でおばちゃんがよく買いそうなせんべいとかの横に置いてあるのだけれど、これが意外とあなどれない！ 1人で1袋なんてちょろいちょろい。すっかりハマッテしまったぞい。

あと、前にも書いたけれど、ポスペのごまごんの行動が気になってしかたない。早く記念写真を友達のペットと撮りたいのだ。

生駒治美への質問を募集するぞ！ 本人のことや演じるキャラに関することなど、どんなことでもOK！

採用された方には、生駒治美サイン入りナコルル＆リムルルポスターをプレゼント!!

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして生駒治美への質問、当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「さかなのさんぽ4月号」係

Hello, Goodbye

安井邦彦連載　Vol.33



PROFILE　安井邦彦（やすいくにひこ）

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：5～6年
<声優としてのキャリア>
ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、'96、'97、'98、KOF京）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
テレビアニメ：「あずきちゃん」、「ガサラキ」他
海外ドラマ・映画：「ER緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

安井少年の心に刻まれたちょっぴり甘い思い出…

八神庵役声優・安井邦彦が贈る、元気一杯連載コラム！　今回のお話は、先日のバレンタインデースペシャルイベントにちなんだ思い出話。

さあ、ちょっぴり不思議な安井ワールドへとご案内～。

印象に残ったバレンタインの思い出

皆さん、こんにちは。まだまだ寒い日もあるけれど、やわらかい陽差しや空の色に少しずつ春の訪れを感じさせる今日この頃ですね。お元気ですか？

さて今回は、先日の『NFバレンタインデースペシャルイベント』も盛り上がったことだし、じゃあ私めのバレンタインデーの思い出について のお話でもしましょうということになりました。ハハハハ。イベントでも少し話しましたが、こられなかった人のために、この場でもお話ししたいと思います。

まァ、〝本場〟欧米での意味あいとは違ってわが国のバレンタインデーは、女性が意中の男性にチョコレートをプレゼントして、さらに愛の告白までするかもしれない日と化しているわけですが、それを楽しみにしている男性もまた多いはず…。

僕もこの日についてはいくつか思い出がありますが、特に印象に残っているもののひとつに、中学校時代の〝放送室での出来事〟というのがあります。

中学時代の放送室やってきたのは…

皆さん〝放送室〟ってわかりますよね？　要するに校内放送のための設備があるだけの狭い部屋なんですけど、当時僕は〝放送委員〟というのをやっていたので、放課後は日替りでそこにいて、校内放送の手伝いをしていたんです。

で、ですね、あれは2年生の時のバレンタインデーだったと思うんですけど、その日も僕は放課後に放送室にいたんです。するとそこに女の子が2人でやってきて、チョコレートの入った紙袋を僕に渡そうとしたんです。えーっと、確か2人とも代理だったか、それとも片方が本人でもうひとりがつき添いだったか、今となっては定かではないんですが…。

心のこもった贈り物いつもありがとう

でもね、僕は受けとらなかったの。なぜかというと、当時僕にはすごく好きな女の子がいて、もしそれ以外の女の子から好意を受けても、その気持ちにとてもこたえられないと思ったから。またそれが面と向かってうまくいえなくてね、「おなか壊してるんですか？」とか「チョコレート嫌いなんですか？」などと問いつめられたこともよく覚えています。

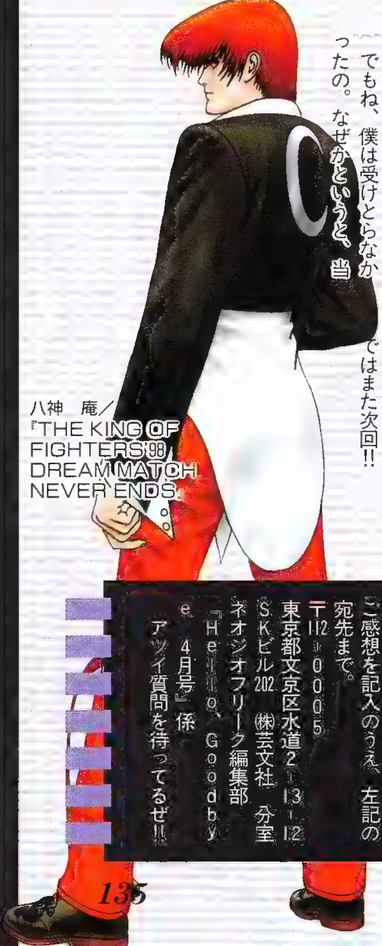
でも今は、NF編集部や僕の所属事務所経由でいただいた皆さんからの心のこもった贈り物はちゃんと受け取っています。最後になっちゃったけど、ここでお礼をいわせてください。本当に、ありがとうございます。

ただ、先日のイベントでは、ついていたはずのお手紙とはぐれちゃったのか、贈り主の分からないかわいそうなチョコレートがあって、どなたか分からないまま受け取ってしまいました。そのことだけちょっとおわびしておきます。

でも、僕の感謝の気持ちは決して変わりませんからどうかご心配なく！

何かちょっと照れちゃったなあ、ハハハ。

ではまた次回!!



八神　庵／『THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS』

安井邦彦のおヤスイ御用だ！ II

Q：もし安井さんがKOFキャラに生まれ変わるとしたら、どのキャラになりたいと思いますか？

●滝口清香さん（岡山県）

A：もしKOFキャラに生まれ変わるなら、そりゃあ幸せなキャラがいいですよねェ。毎日が楽しそうとか、ステキな彼女がいるとか、無理やり更生させられずにすむ、とかね…。でまァ、女に生まれ変わるのは自信がないしィ、やっぱり強くないとイヤだしィ…。てな具合で消去法で選んでいくと――な、なんか草薙京クンあたりになっちゃいそうな…。

でも庵の台詞をいうこの口で、死んでも「燃えたろ？」なんていえないからなァ…。そうなるとやっぱり刹那かなあ…って、悪い冗談ですね、ハハハ。ごめんなさい!

うん、こうなったらやっぱり庵！　だって、KOFで他の誰よりも好きなキャラだから!!

安井邦彦への質問を募集するぞ！　採用された方には、安井邦彦サイン入り八神庵ポスターをプレゼント!!　はがきに質問と、住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご感想を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
『Hello、Goodbye　4月号』係
アツイ質問を待ってるぜ!!

シリーズ企画

イラスト講座

第13回講師▶ 石田あきら



プロフィール

●出身地：広島県
●好きな漫画家：尾田栄一郎、沙村広明、内藤泰弘、すがわらくにゆき、ながいけん、他たくさん
●好きな画家：特になし
●好きなイラストレーター：たかみち、CHCCO、草彅琢仁、他たくさん
●趣味：ゲーム
●特技：ないです
●好きな画材：選り好みないです

みなさんご静粛に。今月も、イラスト投稿者必見のイラスト講座の講義をはじめたいと思います。
さて今回の講師ですが、本誌のクイズコーナー『クイズ×クイズ』で間違い探しのイラストを毎月描いてくださっている石田あきら先生の登場です。それでは先生、よろしくどうぞ!!

小学生の頃、友人と長編ドラえもん漫画を描いていました（笑）

――漫画やイラストを描きはじめたきっかけは何ですか？
「小学校の頃から色々と遊びで描いていました。友人と自作（オリジナル）の大長編ドラえもんを描いて遊んでましたね（笑）。
真面目にイラストを描きはじめたきっかけは、投稿雑誌を見て投稿してみたいと思ったところからです」

――ペンネームの由来は何ですか？
「実は本名です。名前をひらがなにしていますけど」

――影響を受けた漫画家、イラストレーターはいますか？
「う～ん、多すぎていいきれません…（笑）」



オリジナルイラスト。エルフの少女。上記は先生のホームページのアドレスだ。ぜひいってみよう

イラストの何を見せたいのかを軸に考えて描きます

――漫画や絵を描く時に意識しているのはどんなことですか？
「単調な絵にならないように、構図やポーズなどに気を使っている…つもりなんですが、まだまだ修行中です」

――漫画のネタはどうやって考えるんですか？
「常に毎日の出来事に注目していて、そこから得られたネ


NF 2月号「クイズ×クイズ」で使用したイラストに着色



NF３月号「クイズ×クイズ」で使用したイラストに着色

タをストックして、いつもあたためています」

―イラストなどの構図やポーズを考える時に何を意識しますか？

「このイラストで何を見せたいか、ということをしっかりと決めて、その見せたいものを軸にして考えながら描いていきます」

―画材は何を使ってるのですか？

「カラーはＣＧオンリーです。Ａｄｏｂｅのフォトショップを使っています。モノクロは丸ペンと製図用インクですね。トーンは…お金がないのでデリータです（笑）」

絵のうまい人と交流すると勉強になります

―イラストがうまく描けるようになるコツみたいなものはありますか？

「とにかく描きまくることです。あと、絵の上手な人と、なんとか知り合いになって交流する機会をもうけるといいと思います。色々と勉強になります」

―投稿して掲載されるコツなどを教えてください。

「描きはじめる前に、何を描きたいのかをよく考えてから、それをできる限り分かりやすく、はっきり描くように心がけるといいと思います」

2月号イラスト講座プレゼント当選者発表

２月号の当選者は、和歌山県の榎倫花さんです。おめでとうございます！

屍を越え行く也。

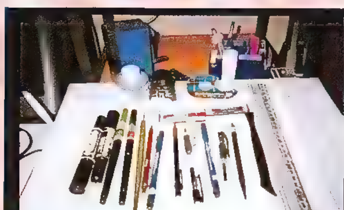
作・画／石田あきら




オリジナルイラスト。物語性のあるファンタジー風の作品

仕事場&画材紹介


仕事部屋。パソコンと作業机を共用しているのだ


モノクロの道具。これでペン入れしてパソコンで色つけ


タブレットなどを使い、パソコンで作業をおこなう



AOU 1999 アミューズメント・エキスポ リポート

AOU1999開催！ SNKブースは大盛況!!



2月17、18日におこなわれたAOUショーでの、SNKブースの模様をリポート！ 新作ゲームを楽しく遊ぼう!!

去る2月17日、18日の2日間、千葉・幕張メッセにて『AOU1999 アミューズメント・エキスポ』がおこなわれた。

SNKブースでは、現在好評稼働中の『餓狼伝説 WILD AMBITION』の他、『ガントレットレジェンド』『ラジカルバイカーズ』などのさまざまな種類のアーケードゲームがところ狭しと並んでいた。

中でも、やはり目玉は『餓狼WA』。稼働中のゲームだが、格闘ゲーム最新作で、しかも大人気の餓狼シリーズだけあって、プレイする人もギャラリーも多く、かなりの注目を浴びていたぞ。

次は、人気のアクションRPG『ガントレットレジェンド』。4人までの同時プレイが楽しめるこのゲームは、数人でプレイしているところを多く見かけた。



『餓狼WA』のまわりは常に人だかりが…。さすが人気ゲーム



注目度の高かった『餓狼WA』。対戦が熱い！



4人まで同時プレイが可能。助け合うもよし、アイテムを奪い合うもよし…!?

10年前の人気アクションRPGの続編にあたる『ガントレットレジェンド』。美しい画面で面白さ倍増！



▶AOU1999リポート

同じく稼働中の『AREA51 Site4』は、ガンシューティング。初心者から上級者まで楽しめる作りになっていて、一度プレイしたらハマること間違いなしという感じだ。



ガンシューティングの『エリア51サイト4』。撃って撃って撃ちまくれ！

1月号で紹介した『ラジカルバイカーズ』も出展されていた。熱いバイクゲームに、みんな熱中していたぞ。



ひと味違ったバイクレースゲーム。一度ご賞味あれ

スポーツゲームでは、NFL公認のアメフトゲーム『NFLブリッツ'99』や、NBA公認バスケゲーム『NBAショータイム』（参考出展）が展示。実在の選手を使ってプレイできるというので、来場者の注目度も高かった。

また、バイクゲーム『ロードバーナーズ』、レースゲーム『ハイドロサンダー』、アクションゲーム『WAR』なども参考出展されていた。どれも米国・アタリ社&ミッドウェイ社の製品で、楽しめること間違いなしのゲームばかりだ。今回の出展内容は、さまざまなジャンルの新作があり、期待充分なラインナップだった。



通信対戦可能なバイクレースゲーム。燃えるぞ！





人気選手が勢ぞろい！　発売される日が楽しみなゲームだ

NFL公認だけあって、本格的なアメフトゲームが楽しめるぞ



個性あふれる4人のプレイヤーキャラから1人選んで、あとは突き進むのみ！



超スピードとスリルが楽しめるボートレースゲーム。一度やるとハマる!?

ひと味違うおもしろさ！ プライズマシンも盛況!!

ビデオゲームのみならず、プライズマシンにも力を入れているSNK。今回出展されていたのは、『電車でGO! トレトレトレイン』と『トップボンバー』の2つ。

『電車でGO! トレトレトレイン』は、スタート地点で電車の上に乗せられた玉を、さまざまな障害物を避けてゴール地点まで運べばOKという、シンプルなプライズマシン。電車の速度をうまく調節して、制限時間内にゴールにたどり着けば見事景品をゲットできる。何度でも挑戦したくなるようなゲームだぞ。

『トップボンバー』は、おもりの位置を調節して、下でまわっているボタンの上に落とせば景品がゲットできるというもの。タイミングをうまく計ることができればいいのだが、それがなかなか難しい。できるまでムキになってしまいそうなゲームだ。



的を狙うだけなんだけど、意外にうまく当たらないんだな、これが…



シンプルだけど奥が深い『トレトレトレイン』。何げにハマる

ネオジオフリークサービス部提供
NEO・GEOオリジナルグッズ

通信販売コーナー

ここに掲載されている商品の販売期間は4月8日までです。それ以降は電話で在庫の確認をしていただきますようお願い致します。
在庫僅少の赤印のある商品は、必ず注文する前に在庫の確認をしてください。

ネオジオポケットカラー

予約受付中!!



❶ プラチナブルー



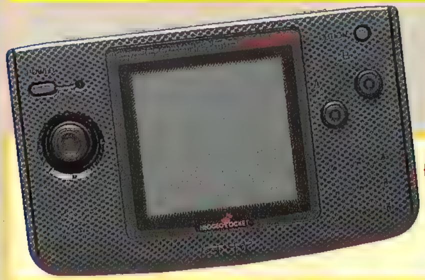
❹ クリスタルホワイト



❷ プラチナシルバー



❺ カモフラージュブルー



❸ カーボンブラック



❻ ストーンブルー

待望のネオジオポケットカラーがついに発売決定!!
カラーバリエーションは全6種類。
君はどれを選ぶ?

※ネオジオポケットカラー関連の商品を他の商品と一緒にお申し込みになる場合、発送時期の関係により送料は別途になります。

※希望する番号を必ず明記してください

発売予定日:3月19日
予価:各セット9,345円
送料:1台700円、
2台1,000円
商品番号:HD―NPC―02

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください(『申込方法』参照)。※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。

申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格+送料(手数料)と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
〈同封する紙に記入するもの〉
①郵便番号&住所 ②氏名 ③電話番号 ④商品名と商品番号 ⑤数量 ⑥商品と送料(手数料)の合計金額
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円~600円程度かかります。

【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料(手数料)の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料(手数料)の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆振替手数料は70円程度です。

〈申込先〉
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 (株)芸文社 分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
〈口座番号〉
00160-5-105479
※住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

ネオジオポケットカラーソフト

予約受付中のソフトは以下の10本だ!!

●キング・オブ・ファイターズR－2●
価格：4,725円（予定）
商品番号：SKOF－NPK－02

●ベースボールスターズカラー●
価格：3,360円（予定）
商品番号：SBS－NPK－02

●通信４人打ち　どこでも麻雀●
価格：3,360円（予定）
商品番号：SDM－NPK－02

●将棋の達人　カラー●
価格：3,360円（予定）
商品番号：SST－NPK－02

●ポケットテニスカラー●
価格：3,360円（予定）
商品番号：SPT－NPK－02

●つなげてポンッ！ カラー●
価格：3,129円（予定）
商品番号：STP－NPK－02

●ネオ・ドラゴンズワイルド●
価格：3,360円（予定）
商品番号：SDW－NPK－02

●ネオ・チェリーマスターカラー●
価格：5,040円（予定）
商品番号：SNT－NPK－02

●ネオ・ミステリーボーナス（仮）●
価格：5,040円（予定）
商品番号：SN2－NPK－02

●パズルボブル　ミニ●
発売日：3月26日（予定）
価格：3,129円（予定）
商品番号：SPB－NPK－02

左記ソフトの送料：1本 500円、2本以上900円。

※発売予定日は『パズルボブルミニ』を除き、全て3月19日です。販売価格は予価となっておりますので、下記の通販専用電話にて予約の申込を受けつけております。価格が決定次第、通販部より折り返し確認のお電話を差し上げます。

本誌前号発売後より、価格・発売日等の変更がありますので、お間違えのないよう確認をお願い致します。

周辺機器

●ネオジオポケット専用通信ケーブル
価格：1,575円／商品番号：ASK－NP－01
対戦する時に必要な、接続するためのアイテム。

●ネオジオポケット専用ACアダプタ
価格：1,575円／商品番号：AAA－NP－01
ハードとは別売りの電源アダプタ。

●ネオジオポケット専用ステレオヘッドホン
価格：1,050円／商品番号：ASH－NP－01
周囲に音がもれないようにするためのヘッドホン。

上記アクセサリーの送料：D（送料一覧表参照）

キャラクターシューズ
●ナコルル靴
商品番号：SH－NAK－01
●リムルル靴
商品番号：SH－RIM－02
価格：15,750円
送料：F（送料一覧表参照）
サイズ：23.5cm・24.5cm
（希望サイズを必ず明記）

リムルルコスチューム
上着、ズボン、ハチマキリボン、手甲、帯の5点セット。

価格：52,290円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：CS－RIM－01
サイズ：L（Mサイズは売り切れ）

ナコルル&リムルル プールリールキーホルダー
キャラクターのイラストつきキーホルダー。

価格：945円
送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：PK－NR－01

草薙　京ジャケット
価格：36,540円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：J－KYO－01
サイズ：S・M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

草薙　京グローブ
フリーサイズ
価格：10,290円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：G－KYO－01

八神　庵ジャケット
価格：31,290円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：J－IOR－02
サイズ：M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

八神　庵ロングシャツ
価格：20,790円
送料：F（送料一覧表参照）
商品番号：L－IOR－02
サイズ：M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

草薙　京ピンバッチセット
価格：1,050円
送料：A（送料一覧表参照）
商品番号：B－KYO－01

※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

SNKオフィシャル テレホンカード コレクション

オリジナルCDケースに入った豪華3枚組！

❶餓狼・真吾・サイコチームの3枚1セット
❷怒・庵・アメスポチームの3枚1セット
❸オロチ・京・おやじチームの3枚1セット


❶餓狼・真吾・サイコチーム
❷怒・庵・アメスポチーム
❸オロチ・京・おやじチーム

どのセットを希望するか必ず明記してください。

価格：各セット4,179円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：TL－KOF－01

NFオリジナル KOF'98 ピンバッチセット

第7回ネオジオキャラ人気投票にてNF読者に選ばれた上位3キャラが、ピンバッチになったぞ！
イラストは本誌で大活躍中の坂崎拓海先生だ!!
このピンバッチが買えるのは、NFだけ!!
3種類1セット



価格：2,625円
送料：D(送料一覧表参照)
商品番号：PB－NO－01

送料（手数料）一覧表

A＝いくつでも300円
B＝1セット100円，2セット以上200円
C＝2セットまで500円，3セット以上800円
D＝1セット500円，2セット以上900円
E＝1セット700円，2セット以上1,000円
F＝1セット1,000円，2セット以上1,500円
G＝1セットにつき1,000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、一番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は2～3日、郵便振替では5～6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2～4週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か配送中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅急便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料等の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで

【通販専用電話番号】
ネオジオフリークサービス部
☎03－5395－9513
受付け時間　PM1：00～PM5：00（土日、祝日を除く）

NEO・GEO FREAK 読者プレゼントコーナー



1 (PS版)ATHENAポスター
／5名(SNK)



2 (PS版)～幕末浪漫～月華の剣士ポスター
／5名(SNK)



3 サイトロン10周年記念CDキャリングケース
／3名(サイトロン&アート)



4 SNK Characters Sounds Collection Vol.10 シェルミー
／3名(サイトロン&アート)



5 SNKオフィシャルトレーディングカードコレクション(ボックス)
／3名(ブロッコリー)



6 ティンクルスタースプライツポストカードセット
／2名(ADK)



7 京バッチ
／5名(ネオジオフリークサービス部)

応募の決まり

綴じ込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。
締切りは4月9日必着。発表は6月号(5月9日発売)誌上。

ネオジオフリーク2月号プレゼント当選者発表

①SNK1999カレンダー
永澤一生・島根県／尾越圭史・大阪府／田村雅代・富山県／川崎和也・福井県／西村明日香・広島県／神辺須雅子・神奈川県／砂田陽子・富山県／水本千香子・兵庫県／加藤寿子・神奈川県／細野佑貴・福井県／斎藤美穂・青森県／古川由紀・栃木県／福島なお子・東京都／西村亜希子・大阪府／須賀まこ・愛知県／福永真由美・山口県／押野衣莉・神奈川県／近井悠子・香川県／星菜々美・神奈川県／佐藤生久美・新潟県

②KOF'98ポスター
岩下文也・熊本県／森本佳晃・広島県／津田宗平・富山県／伊豆昌基・奈良県／松岡勇樹・大阪府

③幕末浪漫第二幕　月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～ポスター
武市昌貴・愛知県／野上香織・青森県／山崎陽子・群馬県／中村実・岡山県／宮崎勝樹・神奈川県

④ナコルル目覚まし時計
河崎省吾・兵庫県

⑤SNK　ILLUSTRATIONS
(非売品)
村上豊太郎・神奈川県／定政明子・神奈川県／平野礼・埼玉県

⑥新春特別企画　声優サイン色紙
⑥野中政宏
⑦安井邦彦
川上美智子・東京都／森田郁野・埼玉県／村山由梨・神奈川県
⑧子安武人
徳山巳紗・大阪府／川元杏美・大阪府／川俣真由美・栃木県
⑨モンスター前塚
廣瀬憲治・愛知県／川中麻理・京都府／橋本孔爾・熊本県
⑩池澤春菜
糸井淳之・大阪府／中村英征・神奈川県／宮内麻希・茨城県
⑪弓雅枝
佐方剛・福岡県／野水友治・新潟県／渡辺武志・茨城県
⑫橋本さとし
牛山直樹・長野県／田村至・北海道／石井直広・東京都
⑬曽木亜古弥
木下多津子・福井県／須場智介・三重県／中村絵美・山梨県
⑭石井康嗣
山口絵美・大阪府／松井浩史・大阪府／梶祐泰・東京都
⑮金月真美
岸本麻依・愛知県／渡辺麻衣・新潟県／杉浦満・静岡県
⑯結城比呂
金川紘司・和歌山県／西尾直富・大阪府／高瀬清文・兵庫県
⑰中村大樹
海老根治奈・茨城県／森本真史・鳥取県／茂串麻美・神奈川県
⑱コング桑田
平野吉輝・東京都／三枝祥栄・愛知県／徳重博志・静岡県
⑲南かおり
大野拓也・高知県／竹原聡宏・広島県／海老沢慎吾・東京都
⑳生駒治美
角中進・千葉県／佐藤朋哉・岩手県／竹中雅洋・神奈川県
㉑神谷けいこ
及川洋輔・愛知県／長谷川守・奈良県／村田篤彦・愛媛県
㉒一条和矢
遠藤康史・神奈川県／今津豪・岐阜県／松本悠・広島県
㉓水津光司
赤下部左樹子・和歌山県／中沢慈美・東京都／原康代・群馬県
㉔橋本潤
木暮みゆき・群馬県／渡辺樹理・新潟県／門脇美恵子・大阪府
㉕西川葉月
加藤幸子・埼玉県／中村佳子・石川県／俵敬子・広島県
㉖麻績村まゆ子
大谷英芳・栃木県／山野愛・埼玉県／笹川淳・茨城県
㉗氷上恭子
工藤基成・東京都／野田恵理・奈良県／新堂功一・和歌山県
山口浩史・兵庫県／吉田弘平・大阪府／兼田知華・岡山県

以上のみなさん(敬称略)が当選です。おめでとうございます。

月刊4コマFREAK
作・画／坂崎拓海



SNK宣伝課

中村はんの今日もタルいわ

オチも平和に…!?

イラスト/RURU

ストーリー/RURU＆NF編集部



そしてムリヤリつづく

NEO・GEO FREAK 5月号予告

次号は4月9日発売　定価590円（本体562円）

餓狼伝説 ～WILD AMBITION
全キャラ対ＣＰＵ戦攻略

映像で見るＫＯＦストーリー
ザ・キング・オブ・ファイターズ ビジュアル集 2

ATHENA
～Awakening from the ordinary life～
中盤攻略

いよいよ攻略突入！
メタルスラッグX

◆第14回イラスト講座
講師／さいとうつかさ

◆キャラクターテキスト
一条あかり
（月華の剣士シリーズ）

◆連載コミック
SNK宣伝課中村はんの
“今日もタルいわ”

◆声優連載コラム
生駒治美～さかなのさんぽ
安井邦彦～Hello, Goodbye

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK 4月号
1999年4月１日発行（毎月１回・１日発行）
第５巻第4号　通巻47号
定価590円（本体562円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170-8427　東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL 03-5992-2051
広告営業TEL 03-5992-2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
TEL 03-5395-6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●進行デスク／脇田明美
●編集スタッフ／小野省悟，片山恵子，稲葉祥子，上原朋之，中嶋竜，山崎誠，伊藤明照，佐脇浩章，山野信之，川村尚子
●攻略スタッフ／修羅騎士　鷹，蒼炎闘士ゆーち，DSP-たろりん，奥女中秀麿，飲み頃ＫＩＮＧ，ヒデ本条，Ｋａｚ　78年式，Ｌ.Ｌ.ｔｅｒｒａ，まっちー，なも，ＩＬＰけんちゃん
●制作スタッフ／鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），松永一美，Ｆａｉｔｈ，杉田デザイン・オフィス，渋川賢司，小野真由美
●サービス部／小林房子
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，梶敏也，作花範男，高井美恵，中川真理子，宮崎有史，井口明，大島剛，加藤義明

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超！　編集後記

●バレンタインデーイベントでは、読者のみなさんと直接お会いできて嬉しかったです。それにしてもあんなに大勢の方に来ていただけるとは…。本当にありがとうございました。今度はもっと大きな会場でやりたいと思います。またよろしくお願いします。（勝俣）

●世間の情報に疎くなりすぎの今日この頃。実家に帰って、心の洗濯をする予定です。２月14日のイベントでは、沢山の方々に来ていただけて、感激しました。疲れたけれど、本当に楽しかったです。…さて、部屋に戻ったらチャットで遊ぶか（脇田）

●土曜日の夜、「鍋食いに行こう」との電話。寒い中どこまで行くのか疑問に思いつつ、必死に後を追って高速を走る。着いた先は水戸。しかも午前４時。目当ての店は当然やっていなかった（涙）。あとイベント来てくれた皆様、ありがとうござました。（小野）

●人の情けが身に染みるこの頃。ここんとこ色々と落ち込んでいたんだけど、友人たちのおかげで浮上！　いつもありがと。ヨーケン頑張ろうね。って読んでないか。さて、友人の友人がＮＦ読者ということが判明（笑）。正体隠して、怪しい人と化してます。（片山）

●図らずも「インフルエンザ」でダウン（「野生のエルザ」じゃない）。なんと39.5度の発熱を体験。全身がだるくて、薬飲む→寝る→薬飲む→寝る…の繰り返し。当然イベントも欠席…。でも、完治までもう少し…。あとは誰かに感染すだけだな（稲葉）

●だーかーらー、僕はあがり性だっていったのにぃ。イベントにきてくださった皆さん、どうもです。司会２人のうち、へっぽこだった方が僕です。ごめんなさい。佐脇さんがいてくれて助かったッス。ＦＦⅧはイフリートでストップ。僕全然ダメじゃん。（上原）

●最近の出来事は、昨年から楽しみにしていたＡＳＨのライブ。十代の小僧たちに混じってバンキング…が、途中で息切れ。もう歳かね。それ以外はこれといってナシ。だって、今月は毎日会社に来てるんだもん。先月引っ越したばかりだってのにさぁ…。（中嶋）

●ふと、ひどく後ろ向きな自分に気付いた。いつからそうなったのかは覚えていないが、由々しき事だ。私は、何事も前向きに吸収する人間であったはず。このままではいけない。…そんな想いを抱えつつ、真実の愛の物語にときめく自分が少し可愛い。（山崎）

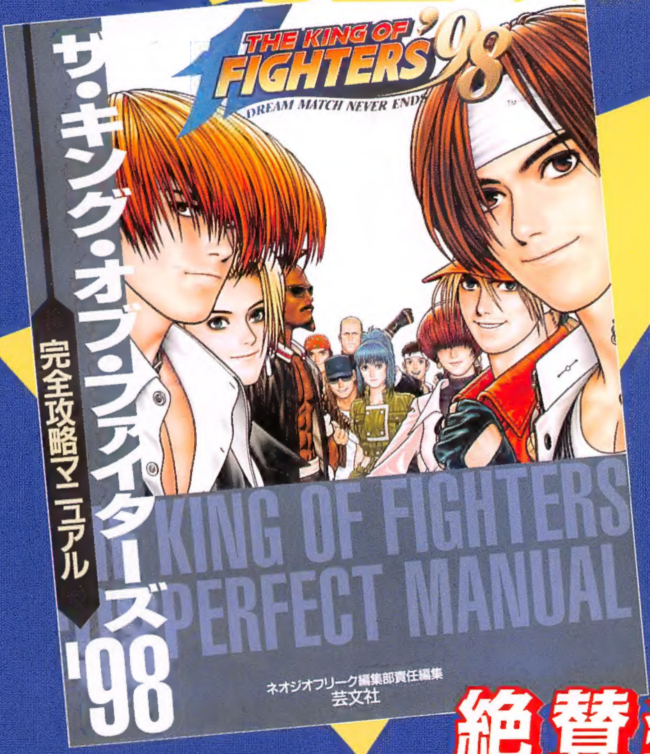
●キャベツが少し安くなって安心なこの頃、ＤＤＲが大流行だけど、金つぎこむ余裕があったらクラブで踊ってるのであんまりやらない。ＦＦⅧもまだ。あ。そうそう、バレンタインデーイベントにたくさんのご来場どうもありがとうございました。（伊藤）

●今年２月に新しく入りました佐脇と申します。入社以来、いきなりイベントで司会はやるわ、仕事が山積みだわと、楽しい（!?）毎日を送っています。…と、テキトーな挨拶は置いといて、これから長いつき合いになると思いますので、ひとつヨロシクね。（佐脇）

●とうとうこの時が来てしまった…。片割れである、ゆーちの卒業という時が。まぁ～、地元で遭遇するからいいといえばいいんだけど…。
　話は変わりまして、３rdストライクに超期待だぜ。とにかく早くやらせてほしいのだ!!（鷹）

●ビーマニダブル完全制覇計画もあとアナザーハウスとユーロだけなんだけど、オレ的にこの２曲、☆20個ぐらいって感じ。左手の連打ができません。そんなわけで毎日左手の筋トレをしつつＤＤＲ２ｎｄな日々。アナザーダブルのパラＭＡＸで死亡。（ＤＳＰ）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
DREAM MATCH NEVER ENDS
完全攻略マニュアル



NF攻略陣による
KOF'98登場全51キャラの
必殺技解析、キャラ性能評価、
連続技、対人戦&対CPU戦攻略等
を収録した自信の完全攻略!!

判型：AB判／頁数：192頁／定価：1,800円＋税

絶賛発売中!!



ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS キャラクターブック

●KOF'98登場キャラクターのデモ、システム&技グラフィックを完全収録したファン必携の完全保存版。

判型：AB判／頁数：160頁／定価：1,800円＋税



ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ～アンソロジー

●臼井之英，倉田三世，藤紀一之，鐘崎三全，新名巧等によるKOF'98の小説5話を収録。イラストはRURU，坂崎拓海。

判型：新書判／頁数：208頁／定価：860円＋税

編集制作：ネオジオフリーク編集部　発行：芸文社

KOF'98完全攻略マニュアル／KOF'98キャラクターブックをご希望の方は、書店にご注文下さい。
お急ぎの場合は、芸文社出版営業部（03-5992-2051）まで、直接お電話でご注文下さい。

NEO·GEO FREAK
1999年4月1日発行(毎月1回・1日発行) 第5巻第4号／通巻47号



雑誌07225-4
T1107225040596